DINÂMICAS JOGOS BRINCADEIRAS

DIVERSÃO PARA TODAS AS IDADES

'CAÇA AO TESOURO' - Recreação - 03/06/07

OBJETIVO: estimular a cooperação entre os participantes..
MATERIAIS: Campo, bolinhas (semelhantes as bolinhas de ping-pong)
DURAÇÃO:
FAIXA ETÁRIA:
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: São distribuídas as bolinhas pelo local a ser realizado a atividade, de modo
que fiquem bem espalhadas, enquanto isso em um outro local os participantes agardam a liberação para
a brincadeira ouvindo as regras até que todo o campo esteja preparado!!! A brincadeira funciona da seguinte maneira, será avisado que cada participante tem que juntar o máximo de bolinhas possíveis,
poderão se juntar para ficarem com mais bolinhas, mas somente em trios. Ganha o trio que conseguir
capturar mais bolinhas.
VARIAÇÕES : esta brincadeira pode ser feita de diversas maneiras, e vamos abrir para que os usuários
dêm idéias. CONTATO
1) Ao invés de bolinhas, de maneira ecológica juntar lixos, garrafas vazias, latinhas, plásticos, com o objetivo de conscientização da higiene e limpeza contribuindo com a natureza.
2) Pode ser usado estrelinhas de cores de papel prateado brilhante.. e diferentes, para que cada uma
tenha uma pontuação diferente...a atividade deve ser feita durante a noite e cada criança deve trazer uma lanterna. Essa atividade pode ser feita como parte de uma gincana em acampamento ou clube.
3) Outra idéia seria dar uma pista para dois grupos ou três (separar o grande grupo) e uma pista leva a
outra pista que será levada a tantas outras pistas sucessivamente...(obs: cada grupo tem suas pistas separadas). No final todos os grupos terão que ser encaminhados a um único tesouro (que pode ser uma
grande caixa com guloseimas, brinquedos ou o que desejar), todos buscarão o tesouro que no final ficará com o grupo que chegar primeiro. Mas os outros dois grupos devem ganhar lembrancinhas adicionais para não se sentirem diminuídos.

A Caça e o Caçador - Handebol - 04/06/07
OBJETIVO: promover deslocamento, passe e arremesso aos alunos.
MATERIAIS: quadra e bola de handebol
DURAÇÃO: 10 min
FAIXA ETÁRIA: 7 a 15
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: O professor irá determina o jogador que será a caça (o fugitivo) e os outros
alunos/atletas serão os caçadores.
Os caçadores tentaram queimar a caça, trocando passes tentando acuar o fugitivo, e o mesmo terá que
se deslocar fugindo do jogador com a bola.
APROVEITAMENTO: recreação

Peixinho Colorido - Natação- 04/06/07
OBJETIVO: nado craw
MATERIAIS: Piscina, objetos coloridos flutuantes
DURAÇÃO: 15 min
FAIXA ETÁRIA: 6 a 10
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: Primeiramente, o professor deverá espalhar os objetos flutuantes

coloridos(letras, bixinhos, formas geométricas, etc) na piscina em quantidades iguais de cada cor, para
cada aluno. O professor será o 'peixinho', que ficará numa extremidade da piscina. O 'peixinho' falará:
Peixinho colorido! E os alunos perguntarão: Que cor? Então o professor irá dizer uma cor, cada aluno
deverá buscar um objeto da cor dita, isso com a pernada do nado de craw o o nado completo, depende
do nível da turma.
COMENTÁRIOS: Não fazer competição entre os alunos para ver quem traz primeiro, afinal o objetivo é o
nado craw.
APROVEITAMENTO: recreação

Todo aluno participa - educação física - 04/06/07
OBJETIVO: trabalhar o aluno de forma lúdica e participativa na aula.
MATERIAIS: quadra, bola de futebol ou voleibol
DURAÇÃO: 40 min
FAIXA ETÁRIA: 6 a 17
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: Esta aula geralmente trabalhamos com aqueles que só querem futebol, e os
que querem jogar com as mãos
Faz-se duas equipes com um número razoável de alunos em cada lado, e começa-se jogando com os
pés. Quando a bola ultrapassa a linha de fundo de determinada trave da quadra, recomeça o jogo com
as mãos, vence quem assinalar maior número de gols.
COMENTÁRIOS: É muito divertido e você analisa todas as ações do aluno.
APROVEITAMENTO: análise de habilidades

Pique Trave - Patinação - 04/06/2007
OBJETIVO: Aumentar a velocidade dos alunos nos patins
MATERIAIS: Quadra
DURAÇÃO: 10'
FAIXA ETÁRIA: 8 á 14
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: O pique trave existe somente um pega, quem ele pegar vira o pega e ele
torna-se um fugitivo como os outros. A trave é o pique, mas com um detalhe, o aluno que tirar a mão
dela, só poderá segurar na trave do outro gol da quadra. Ou seja ele vai ter que correr em alta
velocidade.
COMENTÁRIOS: As crianças adoram essa atividade, para aumentar o dinâmismo dela é só acrescentar
mais pegas.
APROVEITAMENTO: Patinação Artística, Educação física (sem patins ou com patins)

Contra o Relógio - E.F. Escolar - 04/06/2007

OBJETIVO: Habilidade motora: correr/saltar e cooperação
MATERIAIS: quadra, bolas de meia ou bolinhas de piscina / 2 cones / corda / fita ou elástico
DURAÇÃO: 15 minutos
FAIXA ETÁRIA: 7-99
AULA OU CONTRIBUIÇÃO:
Dividir os alunos em 2 equipes. As equipes deverão estar sentadas sobre as linhas laterais da quadra,
uma equipe de cada lado. Esticar/prender a corda nos dois cones e colocar no meio da quadra (entre as
equipes). Ao comando do profº a equipe 1 deverá correr e saltar a corda, recolher todas as bolinhas, que foram jogadas pelo profº do lado oposto, saltar novamente a corda e colocá-las na caixa. Simultaneamente o grupo 2 deverá dar uma volta correndo ao redor da quadra. Vence a equipe que primeiro concluir a tarefa. A equipe 2, que está correndo é o 'relógio'.
APROVEITAMENTO: Recreação
COMENTÁRIOS: As crianças adoram! Devemos estimular a construição de novas regras criadas por eles.

Música 'Tchu-Tchu á - E.F. Escolar - 04/06/2007
OBJETIVO: Música coreografada
MATERIAIS: disposição e alegria
DURAÇÃO: 3 minutos
FAIXA ETÁRIA: 4-6anos
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: O profº canta cada estrofe e em seguida os alunos repetem. O ritmo é fácil, é
só acentuar bem o 'á', o tropical pode ser trocado por 'uma dança bem legal':
Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical
Polegar pra frente!
Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical
Polegar pra frente
Joelhinho dobrado
Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical
Polegar pra frente
Joelhinho dobrado
Cotovelos pra trás
Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical
Polegar pra frente
Joelhinho dobrado
Cotovelos pra trás
Cabeça pro lado
Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical
Polegar pra frente
Joelhinho dobrado
Cotovelos pra trás
Cabeça pro lado
E A LíNGUA PRA FORA.
Tchu-tchu-á Tchu-tchu-á é uma dança tropical
COMENTÁRIOS: As crianças se divertem muito e pedem BIS!
APROVEITAMENTO: Recreação

Dona Maricota - E.F. Escolar e e 3ª Idade - 04/06/2007
OBJETIVO: Alongamento para crianças em séries iniciais

MATERIAIS: colchonetes, quadra ou sala de aula
DURAÇÃO: 7 a 10 minutos
FAIXA ETÁRIA: Livre
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: Inicia-se contando uma história onde a personagem principal se chama ¨Dona Maricota¨. Nesta história são incluídos movimentos caracterizando o alongamento, lembrando que objetivamos este com crianças entre 0 e 8 anos principalmente, onde ¨brincamos de alongar¨. É importante ressaltarmos, que a criança nesta idade aprende atividades e as realiza com muito ludismo e
criatividade.
COMENTÁRIOS: Pode ser trabalhado também com outras faixas etárias e 3ª Idade.
APROVEITAMENTO: Educação Infantil e 3ª Idade.

Bola ao Centro - E.F. Escolar - 04/06/2007

OBJETIVO: Acertar a bola localizada no centro da quadra
MATERIAIS: 5 bolas, uma quadra ou espaço similar
DURAÇÃO: 50 minutos
FAIXA ETÁRIA: 7 a 10 anos ou mais
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: Demarcar um quadrado no espaço. Formar duplas. Cada um com uma bola
na mão. Colocar uma bola no centro do quadrado. As duplas deverão ficar cada uma em um lado, atrás
da linha demarcada. Ao sinal do professor, os alunos deverão jogar a bola, tentando acertar a que está
no centro, fazendo com que a mesma ultrapasse a linha de fundo do adversário. As bolas das duplas serão constantemente trocadas devido ao lançamento. Não poderá colocar o pé na bola. A bola do centro não poderá sair pela lateral.
COMENTÁRIOS: Muito boa essa atividade, os alunos adoram !!!
APROVEITAMENTO: resistência, lançamentos e recepção

Jogos recreativos cooperativos - E.F. Escolar - 04/06/2007

OBJETIVO: reconheçam as vivências corporais, ampliando a percepção do corpo sensível e emotivo através do conhecimento eda vivência de jogos cooperativos
MATERIAIS: bolas de modalidades esportiva, cordas bambolês, quadra.
DURAÇÃO: 50min.
FAIXA ETÁRIA: 15-17
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: turma de 2ºano médio. divide-se a turma em dois grupos, numerando-os da
direita para esquerda e da esquerda para direita, todos enfileirados de frente uns para o outro. Uma bola
ao centro, ao comando do professor ao chamar um nº ou pedir o resultado de um problema, cada nº chamado, irá pegar a bola e trazer para a sua equipe. Ganhará pontuação se o aluno levar a bola sem
ser tocado para a sua equipe ou tocar em quem está com a bola.
COMENTÁRIOS: preferência para o lúdico
APROVEITAMENTO: multidisciplinalidade

Handsabonete - Recreação - 27/07/2007

OBJETIVO: Recreação
MATERIAIS: piso gramado, lona plástica, baldes, sabonete
AULA OU CONTRIBUIÇÃO: em um piso gramado, forre com uma lona plastica pegue dois baldes

com
água, forme dois times, coloque o sabonete dentro do balde e comece o jogo, regra não pode andar com
o sabonete tem que passá-lo para o outro amigo e acertar o balde como gol.

Dinâmica: " Construindo uma fogueira"
Objetivo: mostrar a importância do trabalho em equipe
Material: palitos de sorvete ou de dente
Procedimento: separar os participantes em grupos menores de pelo menos 5 componentes. Dar a cada
grupo um punhado de palitos e pedir que façam uma fogueira. Cada equipe poderá pegar palitos dos outros grupos, mas deverá proteger os seus. O líder da brincadeira deverá observar e depois ressaltar
quem fez o quê em cada grupo e ressaltar os que tentaram fazer tudo sozinhos, os que ficaram só olhando, os que foram tentar pegar palitos dos outros grupos por iniciativa própria e os que souberam
liderar e delegar tarefas igualmente. A mesagem é que todas estas atitudes fazem parte da rotina do trabalho em equipe (feliz ou infelizmente) e cada um deverá analisar-se e pensar no que pode estar melhorando.

Dinâmica: " Toca do coelho"
Objetivo: quebrar o gelo fazendo com que o grupo participe da atividade e principalmente que haja integração entre o mesmo.
Material:
Procedimento: formar vários grupos de três pessoas, sendo que dois participantes vão dar as mãos simulando uma toca e o outro participante é o coelho que ficará dentro da toca, num determinado momento o professor ou instrutor da um sinal e todos os coelhos devem trocar de toca, e depois todas
as tocas trocam de lugar. Após e num determinado momento o professor ou instrutor fala em voz alta ventânia e todos se dispersam como se estivesse ventando.
Após alguns segundos formam novamente grupos de três.
OBS: pode ser aplicado com pequenos e grandes grupos, e o tempo é livre teminando quando todos trocarem de lugar várias vezes.

Dinâmica: "do abraço"
Objetivo: sugiro uma diâmica que criei, tendo em vista o estreitamento dos laços
Material: cestinha, papel, caneta
Procedimento: Escrever os nomes de todos os participantes que já se conheçam mas que ainda não possuem laços definidos, como grupo de jovens de evangelização, colocar todos os envelopes em uma
cestinha e pedir que todos tirem um papel, quando todos tiverem tirado o papelzinho, solicitar que o primeiro que tirou leia o nome em voz alta da pessoa e uma característica do colega, este que foi chamado levanta-se e dá um abraço no colega, e lê o seu papel e assim por diante.

Dinâmica: " União de uma Equipe"
Objetivo: Essa dinâmica trata de como a união em grupo é importante e como um grande contato físico
entre os participantes faz com que haja um grande interação entre os mesmos!
Material: Local amplo
Procedimento: O coordenador orienta a todos a se pegarem pelos braços bem apertados fazendo uma

roda, ele sai da roda e tenta entrar, sendo impedido pela união dos braços, mostra que a união impede
idéias contrárias. Em seguida pede que dois do grupo o se unam a ele aos braços, ele deixa cair-se pedindo que seus companheiros o segurem, mostrando como um amigo do grupo pode sustentar o outro
impedindo que caia!

Dinâmica: " do objeto pessoal"
Objetivo: Comprometimento
Material: Objeto pessoal,
Procedimento: Solicitar ao grupo que traga de sua residência qualquer objeto de muito apego(valor emocional).
Fazer um sorteio(como se fosse amigo secreto) e trocar os objetos.
O coordenador estabelecerá um período (1 semana) para que um guarde o objeto do outro com muito
carinho e troque bilhetinhos a fim de descobrir segredos sobre o colega e o objeto. Na data marcada, estes destrocarão seus pertences contando um pouco do que descobriram do outro e do objeto deste,
além do cuidado especial que tiveram com o objeto.
Resultados: certa vez uma colaboradora trouxe um pacote de doce e entregou para a colega, a outra comeu tudo e no dia não tinha nada para falar nem para devolver para a amiga.
Sugestão: pode ser feito com plantas

Dinâmica: " da Calha"
Objetivo: Percepção + trabalho em equipe+disciplina
Material: Cortar tiras de cartolina (larga+/- 15cm e 50cm de cumprimento), bolinha pequena e balde
Procedimento: Levar a bolinha até o balde numa tira de cartolina
Dividir a equipe em dois grupos.
Marcar um ponto de partida e o tempo (30 seg) para conduzirem a bolinha da partida até o balde (analisar a distância de acordo com o número de participantes) com algumas observações:
-Os participantes não poderão deixar a bolinha voltar na cartolina, sempre que isso ocorrer a bolinha volta ao início (largada).
-Deverão conduzir a bolinha dentro das tiras de cartolina em formato de calha.
O grupo deverá ter a percepção que ficando um ao lado do outro a bolinha chegará ao balde.
Assim que a equipe chegar a essa percepção, dificultar afastando o balde para mais distante, para que
estes percebam a necessidade de sair do lugar e ir para o final colocando a calha ao lado do amigo e
assim sucessivamente até que a bolinha chegue ao balde.

Dinâmica: " da confiança"
Objetivo: confiança que temos que ter no amigo do trabalho, espirito de equipe e valorização de pessoas.
Material: Espaço físico
Procedimento: Pedir para o grupo de posicionarem um de costas para o outro, mas devem encostar mesmo, ombro a ombro. Em seguida pedir para que cada dupla se abaixe até o chão sem colocar as mãos no chão. Alguns vão cair, outros vão conseguir, esta dinãmica é muito engraçada e é recomendada
a aplicação para um dia em que se espera um maravilhoso faturamento. Fechar falando da confiança
que temos que ter no amigo do trabalho, espirito de equipe e valorização de pessoas.

Dinâmica: "O feitiço virou contra o feiticeiro"
Objetivo: não faça ou deseje aos outros o que não gostaria para si
Material: papel e caneta
Procedimento: forma-se um círculo, todos sentados, cada um escreve uma tarefa que gostaria que seu
companheiro da direita realizasse, sem deixá-lo ver. Após todos terem escrito, o feitiço vira contra o feiticeiro, que irá realizar a tarefa é a própria pessoa que escreveu. "não faça ou deseje aos outros o que
não gostaria para si"
Respeito ao próximo.

Dinâmica: " da Historinha"
Objetivo: Treinar a memorização e atenção.
Procedimento: Todos devem estar posicionados em círculo de forma que todos possam se ver.
O organizador da dinâmica deve ter em mãos um objeto pequeno e direcionando a todos deve começar
a história dizendo: Isto é um ..... (Ex. cavalo). Em seguida deve passar o objeto à pessoa ao seu lado que deverá acrescentar mais uma palavra a história sempre repetindo tudo o que já foi dito. (Ex. Isto é
um cavalo de vestido...), e assim sucessivamente até que alguém erre a ordem da história pagando assim uma prenda a escolha do grupo.
Cria-se cada história engraçada... É bem divertido, aproveitem.

Dinâmica: " Recital das Almas Gêmeas"
Objetivo: **É uma atividade muito divertida, que tem como objetivo a descontração e a aproximação entre os membros do grupo.**
Material: papel e caneta
Procedimento: **Divide-se a turma em duas equipes. Em papeis serão escritas mensagens que se
completam (perguntas e respostas ou parte 1 e parte 2). Cada participante deverá pegar um papel, ou mais conforme a quantidade de papeis e participantes, sem deixar que seus colegas vejam o que está escrito. A mensagem será ex: 1 - 'eu sou um jardim sem flor', 2- ' eu sou a flor do teu jardim'. A segunda parte complementa a primeira. É importante que as mensagem sejam criativas e engraçadas. É preciso demarcar quais são as primeiras partes, para que sejam recitadas primeiramente, sendo completadas pela sua respectiva segunda parte.**

Dinâmica: "Para quem você tira o chapéu"
Objetivo: Estimular a autoestima
Materiais: um chapéu e um espelho
O espelho deve estar colado no fundo do chapéu.
Procedimento: O animador escolhe uma pessoa do grupo e pergunta se ela tira o chapéu para a pessoa
que ver e o porquê, sem dizer o nome da pessoa. Pode ser feito em qualquer tamanho de grupo e o animador deve fingir que trocou a foto do chapéu antes de chamar o próximo participante. Fizemos com
um grupo de idosos e alguns chegaram a se emocionar depois de dizer suas qualidades. Espero que gostem!

Outra Versão: Dinâmica "Caixinha de Surpresas"
Objetivo: Dinâmica do autoconhecimento;Falar sobre si

Materiais: caixinha com tampa, eEspelho
Procedimento:Em uma caixinha com tampa deve ser fixado um espelho na tampa pelo lado de dentro.
As pessoas do grupo devem se sentar em círculo. O animador deve explicar que dentro da caixa tem a
foto de uma pessoa muito importante (enfatizar), depois deve passar para uma pessoa e pedir que fale
sobre a pessoa da foto, e não devem deixar claro que a pessoa importante é ela própria. Ao final, o animador deve provocar para que as pessoas digam como se sentiram falando da pessoa importante que
estava na foto.

Dinâmica: "Chupa ai"
Objetivo: Estimular o Trabalho em Equipe.
Materiais: Uma bandeja e balas de acordo com o nº de participantes. As balas devem ser colocadas dentro da bandeja.
Procedimento: forma-se um circulo, diga então aos participantes: 'vocês terão que chupar uma bala, só
que não poderão usar suas mãos para desembrulhar a bala e colocar em sua própria boca'.
Os participantes ficam loucos pensando como fazer isso, é interessante colocar a bandeija no chão.
Alguns participantes até pegam a bala com a boca e tenta desembrulhar na boca.
Espera-se que eles se ajudem, um participante pegue a bala com as mãos, a desembrulhe e coloque na
boca do outro.
Muito divertida esta dinâmica!

Dinâmica: “do papel"
Objetivo: Descontração
Materiais: pedaço de papel, caneta
Procedimento: Forma-se um círculo e em seguida será distribuído um pedaço de papel para cada um, e
uma caneta. Logo após a pessoa irá escrever qualquer pergunta que ela quiser, ex: Porque hoje fez sol?
entendeu?!É qualquer pergunta, o que vier na cabeça. Ai logo após o instrutor irá pegar os papéis de todos os participantes, embaralhar e entregar um para cada (só que você não poderá pegar o seu), ai
depois de feito isso a pessoa vai responder o que estiver naquele papel que ela pegou. Depois que todos
responderem sem um ver o do outro, você vai dobrar seu papel e vai passar 2 vezes para seu lado direito todos juntos. Ai começa a brincadeira. Uma pessoa começa lendo o que está em seu papel, em
seguida a pessoa do lado direito ou esquerdo (depende do monitor escolher), digamos que foi pela direita, ai a pessoa vai ler o que está escrito na RESPOSTA dela, e assim sucessivamente, a mesma que
respondeu a resposta vai ler a sua pergunta e o vizinho ao lado responderá a sua resposta é muito legal
e divertindo causando muitos risos!!!!

Dinâmica: "dança da cadeira cooperativa"
Objetivo: essa dinâmica serve para quebrar o gelo e fazer com que os participantes pensem sobre cooperação entre o grupo.

Materiais: 1 cadeira
Procedimento: consiste na brincadeira da dança da cadeira(mesmo procedimento), só que em ao invés dos
que ficarem sem se sentar sairem, terão que se sentar no colo do amigo, de modo que ninguém fique
em pé. É muito engraçado! Ao final, com apenas uma cadeira todo o grupo terá que se sentar um no colo do outro.

Dinâmica: "da rosa" (infantil)
Objetivo: despertar a atitude em preservar o que temos.
Materiais: uma flor (rosa) natural
Procedimento: fazer um círculo, e cada integrante retira um pedacinho da flor, ao final sobrará apenas o
talo da flor. O monitor da dinâmica questiona o que aconteceu? Será que podemos consertar o que fizemos? Essa dinâmica pode ser trabalhada com os pequeninos, a fim de preservar os materiais dentro
da sala de aula, ou preservar o próprio meio ambiente.

Dinâmica: " O feitiço virou contra o feiticeiro "
Objetivo: Mostrar para a turma que antes de pedir para alguém fazer alguma coisa que se coloque no
lugar do outro, pois provavelmente ele não faria o que escolheu para o outro grupo fazer.
Materiais: -
Procedimento: Divide-se a turma em dois grupos e pede-se para que cada grupo escolha dois micos para o outro grupo. Após a escolha do mico nomeia-se um líder de cada grupo que fala em voz alta para
todos os micos escolhidos.
Após a divulgação o professor diz que o nome da brincadeira é o feitiço virou contra o feiticeiro e que os
grupos farão os micos escolhidos por eles mesmos.

Dinâmica: "do deficiente visual"
Objetivo: Essa dinâmica tem como objetivo motivar a confiança em equipe.
Materiais: espaço aberto
Procedimento: Formam-se duplas e um fecha os olhos e se deixa ser guiado pelo o outro, que deve estar
com os olhos abertos, depois o papel se inverte. Pode ser colocado uma música de fundo.

Dinâmica: "sonhos"
Objetivo: **Aprender a respeitar o sonhos dos outros**
Materiais: balões coloridos, caneta, papel sulfite e palitos de dente.
Procedimento: O participante deverá escrever em um pedaço de papel seu sonho, dobrar e colocá-lo dentro do balão, que deve ser inflado. Cada um fica com um balão e um palito de dente na mão. O orientador dá a seguinte ordem: defendam seu sonho! Todos devem estar juntos em um lugar espaçoso.
A tendência é todos estourarem os balões uns dos outros. Quando fizerem isto o orientador pergunta: _
Por que destruíram os sonhos dos outros? Deixe eles pensarem um pouco e responda para defender o
seu sonho você não precisa destruir os sonhos dos outros, basta que cada um fique parado e nenhum

sonho será destruído!

Dinâmica: "Sombra"
Objetivo: essa dinâmica está relacionada a percepção psicomotora e a interação interpessoal e interdisciplinar.
Procedimento: Essa dinâmica é muito descontraída, o grupo desenvolve uma sincronia, escolhe um companheiro (centro)e começam a imitar todos os gestos que ele faça, o que ele fala, como se fossem o
sombra dele, deixando um elemento do grupo ao centro.

Dinâmica: "Patinho Feio"
Objetivo: Reflexão
Materiais: Tiras de papel colante, caneta
Procedimento: Colar tiras de papel colante ou escrever em fitas para serem colocadas na cabeça de modo que apareçam palavras as quais deverão ser seguidas pelos colegas que a lerem. Exemplo: beijeme,
aperte minha mão,abrace-me, deixe-me, pisque para mim, etc etc.....sendo que apenas um elemento, deverá ficar com a palavra 'deixe-me'. sendo que esse será o único que não será procurado,
será o patinho feio (deixe-me). No final, essa pessoa deverá contar como se sentiu, sendo discriminado
e deixada de lado.

Dinâmica: "Salada de Frutas"
Objetivo: memória e concentração
Procedimento: O grupo senta em círculo e o facilitador diz uma fruta qualquer e aponta para um dos participantes. O participante escolhido deverá dizer a fruta falada pelo facilitador e uma de sua escolha.
Aí começa a brincadeira. A pessoa que estiver ao lado direito da escolhida pelo facilitador deverá dizer a
fruta do facilitador, da pessoa e a sua.
Exemplo: Facilitador - Maçã; Pessoa 1 - Maçã e Banana; Pessoa 2 - Maçã, Banana e Manga;Pessoa 3 -
Maçã, Banana, Manga e Uva e assim sucessivamente até que alguém erre a seqÜência. Para a pessoa
que errar pode ser solicitado um 'castigo' ou um 'mico'.
Obs: 1º Em vez de frutas a brincadeira pode ser feita com carros, países, estados, objetos (praia, casa,
sala, etc.); 2º Eu faço essa brincadeira com as minhas turmas do grupo de Reciclagem da Língua Portuguesa (in company) e garante ótimos resultados. Como castigo à pessoa que erra, eu faço alguma
pergunta sobre o conteúdo já estudado (como revisão), do conteúdo a ser estudado (como hipótese e
suposição, para ver o conhecimento da pessoa sobre o assunto) e do conteúdo que está sendo estudado
(como reforço). É uma brincadeira simples, mas que garante boas risadas e resultados maravilhosos deixando o ambiente e os participantes super descontraídos.

Dinâmica: "das partes do corpo"
Objetivo: estimular a atenção e interação com os colegas

Procedimento: Numa grande roda a pessoa começa a brincadeira dizendo o nome de uma parte do corpo. passando a vez. A pessoa que estiver ao lado determinado irá colocar a mão na parte do corpo
que a primeira pessoa falou, e dizer outra parte do corpo passando a vez. A pessoa ao seu lado, já determinado de modo que a vez corra apenas em um sentido, colocará a mão na parte corporal dita pela
segunda pessoa e dirá outra parte e assim sucessivamente.

Dinâmica: "Descobrindo as qualidades"
Objetivo: Interação
Materiais: quebra-cabeça, pedaços de papel e caneta
Procedimento: Dois grupos formam um círculo, com os componentes intercalados (ex. um do amarelo,
outro do azul e assim em diante até terminar o círculo). Cada componente deve escrever em um pedaço
de papel uma qualidade própria (usando apenas uma palavra) e entregar para o participante do lado direito, sendo este o componente do grupo oposto, que deverá fazer mímica para que o seu grupo descubra a qualidade do participante ao lado (grupo oposto), quando o grupo acerta a qualidade logo o
outro componente do mesmo grupo anterior que estava fazendo a mímica começa a fazer também a sua
e assim sucessivamente . Enquanto isso o líder do grupo oposto está dentro do círculo montando um quebra cabeça, quando ele terminar o tempo acaba e ganha o grupo que descobriu mais qualidades do
grupo oposto.

Dinâmica: "do Estetoscópio" (para trilhas ao ar livre)
Objetivo: Esta dinâmica serve pra se perceber que o meio ambiente é vivo.
Materiais: estetoscópio
Procedimento: Ao realizar uma caminhada numa trilha, onde houver em locais úmidos, árvores com caule fino, pegar o estetoscópio e pedir pra que a pessoa ouça seu coração, logo após escutar no caule e
perceber o som do movimento de água(xilema) e de nutrientes(floema).

Dinâmica: "qualidades e defeitos"
Objetivo: falar das qualidades e defeitos.
Materiais: pedaço de papel, caneta
Procedimento: gostaria de sugerir uma dinâmica que fiz com meus alunos para falarmos das qualidades
e defeitos. Entrega-se um pedaço de papel para cada participante e pede que desenhe a mão direita e a
mão esquerda. Em cada dedo primeiro da mão direita escreve-se uma qualidade e na esquerda um defeito. O coordenador da dinâmica dá cerca de 20 minutos para escreverem. Ao final discute-se de acordo com o que cada um escreveu, finalizando que é mais fácil falar de características dos outros do
que de nós mesmos e encerra dizendo que todos possuímos qualidades e defeitos, porém temos que nos
respeitarmos e priorizarmos nossas qualidades.

Dinâmica: "Conheço meu filho"
Objetivo: para reunião de pais

Materiais: Papel e caneta
Procedimento: Pedir que os alunos escreva em um papel pequeno a seguinte frase: 'eu amo a minha família'. Não pode ser assinado. Todos pedaços de papel deverá ter um número que corresponda o número que a coordenadora da reunião manterá em segredo. No dia da reunião todos os papeis serão
colocados espalhados em uma mesa e os pais deverão reconhecer a letra do filho e pegar um papel. Depois a coordenadora irá verificar se os pais acertaram e conhece a letra de seus filhos.

Dinâmica: "do General"
Objetivo: descontração... causa muitos risos e simpatia entre os participantes
Procedimento: Uma dinâmica para entreter... como uma brincadeira...
Há várias posições nesse jogo, como: lixo, soldado, cabo, sargento, coronel, general etc.
O general começa falando 'Passei a revistar minha tropa e senti falta do...(ele diz o nome de uma das
posições)
A pessoa se levanta (a não ser que seja o cargo mais baixo, nesse caso, o General se levanta, e ele continua sentado) e diz 'O ... nunca falta, senhor(o cargo mais baixo não diz senhor ao general)
General - então quem falta?... - Quem falta é o ..., senhor
E assim se procede... até que alguém não se levante, ou levante na hora errada, ou esqueça de dizer
'senhor' ou diga senhor na hora errada
OBS: Se levanta apenas para um cargo mais elevado, e se diz senhor, também apenas para um cargo
mais elevado. Nesse caso, a pessoa que errou vai para o cargo mais baixo, e cada pessoa sobe um cargo...Então, começa com o general dizendo 'Passei a revistar minha tropa(...)'
OBS2 - O cargo mais baixo nunca diz senhor ou se levanta para o general, mas para todos os outros participantes, sim...O general nunca se levanta ou diz senhor... apenas para o cargo mais baixo...
OBS3 - se faltarem cargos, pode-se inventar mais alguns, como cocô, ou balde, ou algo assim...

Dinâmica: "da inteligência"
Objetivo: melhorar a percepção
Procedimento: Você pega um grupo e divide em 2 a 2, um olhando pro outro. Peça a eles para que se
observem por 2 minutos, depois peça para eles se virarem de costas e mudarem três coisas em si mesmos e depois desvirarem e fazerem com que o parceiro descubra o que foi mudado. O outro também repete e assim sucessivamente repita por 3 vezes esta dinâmica.

Dinâmica: " da folha de revista"
Objetivo:
Material: folhas de revista, pátio ou sala, todos sentados em círculo
Procedimento: Dar uma folha de revista a cada participante e pede para que amassem bastante a folha,
após todos amassarem pede para que desamassem novamente deixando a folha como era antes.
Ninguém irá conseguir, então explica-se que a folha representa as nossas palavras que uma vez ditas
não podem mais serem consertadas, por isso devemos ter cuidado ao falar para que não venhamos a
machucar o próximo, pois uma vez aberta a ferida será difícil cicatrizar.

Dinâmica: “do balão"
Objetivo: Reflexão

Material:balões palitos de dentes uma caixa de bombons ou algum outro prêmio
Procedimento: entrega-se um balão para cada participante e em seguida um palito de dentes, pede-se
para todos se espalharem e diz o seguinte: _ganha esta caixa de bombons quem conseguir ficar com o
balão sem estourar.
Sem que o instrutor mande todos os participantes correm para estourar os balões dos adversários para
ganhar a caixa de bombons, mas geralmente não sobra nenhum balão. Depois o instrutor pergunta: em
que momento eu mandei vocês estourarem os balões dos colegas ? E fica com a caixa ou distribui.
Obs: se gostarem divulguem!

Dinâmica: " da Pergunta Certa"
Objetivo: Esta dinâmica irá despertar uma atenção maior a concentração e estratégia.
Material: papel e fita crepe
Procedimento: Esta dinâmica para funcionar independe da quantidade de pessoas participantes. Um exemplo, em um grupo o coordenador deverá colar um nome de uma pessoa famosa nas costas dos participantes, sem que eles vejam o que esta escrito, então ganha a dinâmica quem descobrir primeiro o
nome que está escrito em suas costas, para ajudá-los eles poderão fazer perguntas entre si como por
exemplo 'a pessoa é loira?', mas as respostas só poderão ser sim ou não.

Dinâmica: “Carta a si próprio"
Objetivo: Levantamento de expectativas individuais, compromissos consigo próprio, percepção de si, auto-conhecimento, sensibilização, reflexão, auto motivação, absorção teórica.
Material: Envelope, sulfite, caneta.
Procedimento: 20'
Individualmente, cada treinando escreve uma carta a si próprio, como se estivesse escrevendo a seu (sua) melhor amigo (a). Dentre os assuntos, abordar: como se sente no momento, o que espera do evento (curso, seminário, etc.), como espera estar pessoal e profissionalmente daqui a 30 dias. Destinar
o envelope a si próprio (nome e endereço completo para remessa). O Facilitador recolhe os envelopes
endereçados, cola-os perante o grupo e, após 45 dias aproximadamente, remete ao treinando (via correio ou malote).

Dinâmica de Grupo: O presente
Como desenvolver a dinâmica: Estabelece-se o número de participantes e seleciona-se o mesmo número de qualidades para serem abordadas durante a dinâmica. Poderão ser introduzidas algumas que
achar relevante dentro da situação em que vive. A pretensão é que todos escolham uns aos outros durante a mesma, podendo acontecer de algum participante não ser escolhido.
O Presente: O organizador pode escolher como presente alguma guloseima como uma caixa de bombom com o mesmo número de participantes, ou outro que possa ser distribuído uniformemente no
final da dinâmica. Este presente deve ser leve e de fácil manejo pois irá passar de mão em mão. Tente
embrulhá-lo bem atrativo com um papel bonito e brilhante para aumentar o interesse dos participantes

em ganhá-lo.
Disposição e local: os participantes devem estar em roda ou descontraidamente próximos.
Início: O organizador com o presente nas mãos diz (exemplo): Caros amigos, eu gostaria de aproveitar
este momento para satisfazer um desejo que há muito venho querendo fazer. Eu queria presentear uma
pessoa muito especial que durante o ano foi uma grande amiga e companheira e quem eu amo muito.
Abraça a pessoa e entrega o presente. Em seguida pede um pouquinho de silência e lê o parágrafo 1:
1. PARABÉNS!
*Você tem muita sorte. Foi premiado com este presente. Somente o amor e não o ódio é capaz de curar
o mundo. Observe os amigos em torno e passe o presente que recebeu para quem você acha mais ALEGRE.
Ao repassar o presente, a pessoa que recebe deve ouvir o parágrafo 2 e assim por diante:
2. ALEGRIA! ALEGRIA!
Hoje é festa, pessoas como você transmitem otimismo e alto astral. Parabéns, com sua alegria passe o
presente a quem acha mais INTELIGENTE.
3. A inteligência nos foi dada por Deus. Parabéns por ter encontrado espaço para demonstrar este talento, pois muitas pessoas são inteligentes e a sociedade, com seus bloqueios de desigualdade, impede que eles desenvolvam sua própria inteligência. Mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem
lhe transmite PAZ.
4. O mundo inteiro clama por paz e você gratuitamente transmite esta tão grande riqueza. Parabéns! Você está fazendo falta às grandes potências do mundo, responsáveis por tantos conflitos entre a humanidade. Com muita Paz, passe o presente a quem você considera AMIGO.
5. Diz uma música de Milton Nascimento, que "amigo é coisa para se guardar do lado esquerdo do peito,
dentro do coração". Parabéns por ser amigo, mas o presente. . . ainda não é seu. Passe-o a quem você
considera DINÂMICO.
6. Dinamismo é fortaleza, coragem, compromisso e irradia energia. Seja sempre agente multiplicador de
boas idéias e boas ações em seu meio. Parabéns! Mas passe o presente a quem acha mais SOLIDÁRIO.
7. Parabéns! Você prova ser continuador e seguidor dos ensinamentos de CRISTO. Solidariedade é de
grande valor. Olhe para os amigos e passe o presente a quem você considera ELEGANTE (bonito, etc...).
8. Parabéns! Elegância (beleza, etc...) completa a criação humana e sua presença torna-se marcante,
mas o presente ainda não será seu, passe-o a quem você acha mais SEXY.
9. Parabéns! A sensualidade torna a presença ainda mais marcante e atraente. Mas o presente não será
seu. Passe-o a quem você acha mais OTIMISTA.
10. Otimista é aquele que sabe superar todos os obstáculos com alegria, esperando o melhor da vida e
transmite aos outros a certeza de dias melhores. Parabéns por você ser uma pessoa otimista! É bom conviver com você, mas o presente ainda não será seu. Passe-o a quem você acha COMPETENTE.

11. Competentes são pessoas capazes de fazer bem todas as atividades a elas confiadas e em todos os
empreendimentos são bem sucedidas, porque foram bem preparadas para a vida. Essas são pessoas
competentes como você. Mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você considera CARIDOSO.
12. A caridade é como diz São Paulo aos Coríntios: "ainda que eu falasse a língua dos anjos, se não tiver
caridade sou como o bronze, que soa mesmo que conhecesse todos os mistérios, toda a ciência, mesmo
que tomasse a fé para transportar montanhas, se não tiver caridade de nada valeria. A caridade é paciente, não busca seus próprios interesses e está sempre pronta a ajudar, a socorrer. Tudo desculpa,
tudo crê, tudo suporta, tudo perdoa". Você que é assim tão perfeito na caridade, merece o presente. Mas mesmo assim, passe o presente a quem você acha PRESTATIVO.
13. Prestativo é aquele que serve a todos com boa vontade e está sempre pronto a qualquer sacrifício
para servir. São pessoas agradáveis e todos se sentem bem em conviver. Você bem merece o presente.
Mas ele ainda não é seu. Passe-o a quem você acha que é um ARTISTA.
14. Você que tem o dom da Arte e sabe transformar tudo, dando beleza, luz, vida, harmonia a tudo que
toca. Sabe suavizar e dar alegria a tudo que faz. Admiramos você que é realmente um artista, mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você acha que tem FÉ.
15. Fé é o dom que vem de Deus. Feliz de você que tem fé, pois com ela você suporta tudo, espera e
confia porque sabe que Deus virá em socorro nas horas difíceis e poderá ser feliz. Diz o salmo 26 " O
Senhor é a minha luz e minha salvação, de quem terei medo?" Se você acredita e espera tanto de Deus,
sabe também esperar e ter fé nos homens e na vida e assim será feliz. Mas o presente não é seu, pois
você não precisa dele. Passe-o a quem você acha que tem o espírito de LIDERANÇA.
16. Líderes são pessoas que sabem guiar, orientar e dirigir pessoas ou grupos, com capacidade, dinamismo e segurança. Junto de você que é líder sentimos seguros e confiamos em tudo o que você diz
e resolve fazer. Confiamos muito em você, que é líder, mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem
você acha mais JUSTO.
17. Justiça! Foi o que Cristo mais pediu para o seu povo e por isso foi crucificado. Mas não desanime.
Ser justo é colaborar com a transformação de nossa sociedade. Mas já que você é muito justo, não vai
querer o presente só para você. Abra e distribua com todos, desejando-lhes FELICIDADES !
E assim o presente é distribuído entre todos !

Dinâmica do "O que você parece pra mim..."
Esta dinâmica pode ser empregada de duas maneiras, como interação do grupo com objetivos
de apontar falhas, exautar qualidades, melhorando a socilização de um determinado grupo.
Material: papel cartão, canetas hidrocor e fita crepe.

Desenvolvimento: Cola-se um cartão nas costas de cada participante com uma fita crepe. Cada participante deve ficar com uma caneta hidrocor. Ao sinal, os participantes devem escrever no cartão de
cada integrante o que for determinado pelo coordenador da dinâmica (em forma de uma palavra apenas), exemplos:
1) Qualidade que você destaca nesta pessoa;
2) Defeito ou sentimento que deve ser trabalhado pela pessoa;
3) Nota que cada um daria para determinada característica ou objetivo necessário a atingir nesta dinâmica.

Dinâmica do Desafio
Material: Caixa de bombom enrolada para presente
Procedimento: colocar uma música animada para tocar e vai passando no círculo uma caixa(no tamanho
de uma caixa de sapato, explica-se para os participas antes que é apenas uma brincadeira e que dentro
da caixa tem uma ordem a ser feita por quem ficar com ela quando a música parar. A pessoa que vai dar o comando deve estar de costas para não ver quem está a caixa ao parar a música, daí o coordenador faz um pequeno suspense, com perguntas do tipo: ta preparado? você vai ter que pagar o
mico viu, seja lá qual for a ordem você vai ter que obedecer, quer abrir? ou vamos continuar? Inicia a música novamente e passa novamente a caixa se aquele topar em não abrir, podendo-se fazer isso por
algumas vezes e pela última vez avisa que agora é para valer quem pegar agora vai ter que abrir, Ok?
Esta é a última vez, e quando o felizardo o fizer terá a feliz surpresa e encontrará um chocolate sonho
de valsa com a ordem 'coma o chocolate'.
Objetivos:essa dinâmica serve para nós percebermos o quanto temos medo de desafios, pois observamos como as pessoas têm pressa de passar a caixa para o outro, mas que devemos ter coragem
e enfrentar os desafios da vida, pois por mais difícil que seja o desafio, no final podemos ter uma feliz
surpresa/vitória.

Dinâmica "Tiro pela Culatra"
Essa dinâmica, é desenvolvida exatamente como a número 3 acima. A única diferença é que ao invés de se dizer uma parte do corpo do colega da direita, deve dizer uma tarefa para que esse colega execute.
Quando todos tiverem escolhido a tarefa, Coordenador dá um novo comando:
_Cada pessoa deverá praticar a tarefa, exatamente como foi escolhida para o colega da direita.
É uma dinâmica bem engraçada e é muito utilizada como "quebra gelo ".

Dinâmica do Sociograma
Esta dinâmica é, geralmente, desenvolvida a fim de se descobrir os líderes positivos e negativos de um determinado grupo, pessoas afins, pessoas em que cada um confia. É muito utilizada por equipes esportivas e outros grupos.
Material: papel, lápis ou caneta.
Desenvolvimento: Distribui-se um pedaço de papel e caneta para cada componente do grupo.

Cada um deve responder as seguintes perguntas com um tempo de no máximo 20-60 segundos, cronometrados pelo Coordenador da dinâmica. Exemplo de Perguntas:
1) Se você fosse para uma ilha deserta e tivesse que estar lá por muito tempo, quem você levaria dentro desse grupo?
2) Se você fosse montar uma festa e tivesse que escolher uma (ou quantas desejarem) pessoa desse grupo quem você escoheria?
3) Se você fosse sorteado em um concurso para uma grande viagem e só pudesse levar 3 pessoas dentro desse grupo, quem você levaria?
4) Se você fosse montar um time e tivesse que eliminar (tantas pessoas) quem você eliminaria deste grupo?
Obs: As perguntas podem ser elaboradas com o fim específico, mas lembrando que as perguntas não
devem ser diretas para o fim proposto, mas em situações comparativas.
De posse dos resultados, conta-se os pontos de cada participante e interpreta-se os dados para utilização de estratégias dentro de empresas e equipes esportivas.

Dinâmica do Emboladão
Esta dinâmica propõe uma maior interação entre os participantes e proporciona observar-se a capacidade de improviso e socialização, dinamismo, paciência e liderança dos integrantes do grupo.
Faz-se um círculo de mãos dadas com todos os participantes da dinâmica.
O Coordenador deve pedir que cada um grave exatamente a pessoa em que vai dar a mão direita e a
mão esquerda.
Em seguida pede que todos larguem as mãos e caminhem aleatoriamente, passando uns pelos outros
olhando nos olhos (para que se despreocupem com a posição original em que se encontravam). Ao sinal,
o Coordenador pede que todos se abracem no centro do círculo" bem apertadinhos". Então, pede que
todos se mantenham nesta posição como estátuas, e em seguida dêem as mãos para as respectivas pessoas que estavam de mãos dadas anteriormente (sem sair do lugar).
Então pedem para que todos, juntos, tentem abrir a roda, de maneira que valha como regras: Pular, passar por baixo, girar e saltar.
O efeito é que todos, juntos, vão tentar fazer o melhor para que esta roda fique totalmente aberta.
Ao final, pode ser que alguém fique de costas, o que não é uma contra-regra. O Coordenador parabeniza
a todos se conseguirem abrir a roda totalmente!
Obs: Pode ser feito também na água.

Dinâmica do Sentar-se no Colo
Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes:
O coordenador propõe que o grupo fique de pé, de ombro-á-ombro, em círculo. Em seguida pede que todos façam 1/4 de giro para um determinado lado ficando em uma fila indiana (assim: xxxxxxxxxxxx), embora em círculo. Ao sinal o Coordenador pede que todos se assentem no colo um do outro e depois repitam para o outro lado. É bem divertido, causando muitos risos !

Dinâmica do "João Bobo"
Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes e também pode ser observado o nível de confiança que os participantes têm um no outro:

Formam-se pequenos grupos de 8-10 pessoas. Todos devem estar bem próximos, de ombro a ombro, em um círculo. Escolhem uma pessoa para ir ao centro. Esta pessoa deve fechar os olhos (com uma venda ou simplesmente fechar), deve ficar com o corpo totalmente rígido, como se tivesse hipnotizada. As mãos ao longo do corpo tocando as coxas lateralmente, pés pra frente , tronco reto. Todo o corpo fazendo uma linha reta com a cabeça.
Ao sinal, o participante do centro deve soltar seu corpo completamente, de maneira que confie nos outros participantes. Estes, porém devem com as palmas das mãos empurrar o "João bobo" de volta para o centro. Como o corpo vai estar reto e tenso sempre perderá o equilíbrio e penderá para um lado. O movimento é repetido por alguns segundos e todos devem participar ao centro.
Obs: Pode ser feito também na água.

Dinâmica do Nome
Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes. Ela pode ser proposta no primeiro dia em que um grupo se encontra. É ótima para gravação dos nomes de cada um.
Em círculo, assentados ou de pé, os participantes vão um a um ao centro da roda (ou no próprio lugar)
falam seu nome completo, juntamente com um gesto qualquer . Em seguida todos devem dizer o nome
da pessoa e repetir o gesto feito por ela.
Variação: Essa dinâmica pode ser feita apenas com o primeiro nome e o gesto da pessoa, sendo que
todos devem repetir em somatória, ou seja, o primeiro diz seu nome, com seu gesto e o segundo diz o
nome do anterior e gesto dele e seu nome e seu gesto... e assim por diante. Geralmente feito com grupos pequenos, para facilitar a memorização. Mas poderá ser estipulado um número máximo acumulativo, por exemplo após o 8º deve começar um outro ciclo de 1-8 pessoas.

Dinâmica do "Escravos de Jó"
Esta dinâmica vem de uma brincadeira popular do mesmo nome, mas que nessa atividade tem
o objetivo de "quebra gelo" podendo ser observado a atenção e concentração dos participantes.
Em círculo, cada participante fica com um toquinho (ou qualquer objeto rígido).
Primeiro o Coordenador deve ter certeza de que todos sabem a letra da música que deve ser:
Os escravos de jó jogavam cachangá;
os escravos de jó jogavam cachangá;
Tira, põe, deixa o zé pereira ficar;
Guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá (Refrão que repete duas vezes)
1º MODO NORMAL:
Os escravos de jó jogavam cachangá (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA);
os escravos de jó jogavam cachangá (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA);
Tira (LEVANTA O TOQUINHO), põe (PÕE NA SUA FRENTE NA MESA), deixa o zé pereira ficar (APONTA
PARA O TOQUINHO NA FRENTE E BALANÇA O DEDO);
Guerreiros com guerreiros fazem zigue (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA), zigue
(VOLTA SEU TOQUINHO DA DIREITA PARA O COLEGA DA ESQUERDA), zá (VOLTA SEU

TOQUINHO PARA
O OUTRO DA DIREITA) (Refrão que repete duas vezes).
2º MODO:
Faz a mesma seqüência acima só para a esquerda
3º MODO:
Faz a mesma seqüência acima sem cantar em voz alta, mas canta-se em memória.
4º MODO:
Faz a mesma seqüência acima em pé executando com um pé.
5º MODO:
Faz a mesma seqüência acima com 2 toquinhos, um para cada lado.

Dinâmica da "Escultura"
Esta dinâmica estimula a expressão corporal e criatividade.
2 x 2 ou 3 x 3, os grupos devem fazer a seguinte tarefa:
Um participante trabalha com escultor enquanto os outro (s) ficam estátua (parados). O escultor deve usar a criatividade de acordo com o objetivo esperado pelo Coordenador, ou seja, pode buscar:
-estátua mais engraçada
-estátua mais criativa
-estátua mais assustadora
-estátua mais bonita, etc.
Quando o escultor acabar (estipulado o prazo para que todos finalizem), seu trabalho vai ser julgado juntamente com os outros grupos. Pode haver premiação ou apenas palmas.

Dinâmica da "Sensibilidade"
Dois círculos com números iguais de participantes, um dentro e outro fora. O grupo de dentro vira para
fora e o de fora vira para dentro. Todos devem dar as mãos, sentí-las, tocá-las bem, estudá-las. Depois,
todos do grupo interno devem fechar os olhos e caminhar dentro do círculo externo. Ao sinal, o Coordenador pede que façam novo círculo voltado para fora, dentro do respectivo círculo. Ainda com os
olhos fechados, proibido abrí-los, vão tocando de mão em mão para descobrir quem lhe deu a mão anteriormente. O Grupo de fora é quem deve movimentar-se. Caso ele encontre sua mão correta deve
dizer _Esta ! Se for verdade, a dupla sai e se for mentira, volta a fechar os olhos e tenta novamente.
Obs: Essa dinâmica pode ser feita com outras partes do corpo, ex: Pés, orelha, olhos, joelhos, etc. Tem
o objetivo de melhorar a sensibilidade, concentração e socialização do grupo.

Dinâmica do"Mestre"
Em círculo os participantes devem escolher uma pessoa para ser o adivinhador. Este deve sair do local.
Em seguida os outros devem escolher um mestre para encabeçar os movimentos/ mímicas. Tudo que o
mestre fizer ou disser, todos devem imitar . O adivinhador tem 2 chances para saber quem é o mestre.
Se errar volta e se acertar o mestre vai em seu lugar.
Esta dinâmica busca a criatividade, socialização, desinibição e a coordenação.

Dinâmica do "Rolo de Barbante"
Em círculo os participantes devem se assentar. O Coordenador deve adquirir anteriormente um rolo grande de barbante. E o primeiro participante deve, segurando a ponta do barbante, jogar o rolo para alguém (o coordenador estipula antes ex: que gosta mais, que gostaria de conhecer mais, que admira,
que gostaria de lhe dizer algo, que tem determinada qualidade, etc.) que ele queira e justificar o porquê
! A pessoa agarra o rolo, segura o barbante e joga para a próxima. Ao final torna-se uma "teia" grande.
Essa dinâmica pode ser feita com diversos objetivos e pode ser utilizada também em festas e eventos
como o Natal e festas de fim de ano. Ex: cada pessoa que enviar o barbante falar um agradecimento e
desejar feliz festas. Pode ser utilizado também o mesmo formato da Dinâmica do Presente .

Dinâmica do "Substantivo"
Em círculo os participantes devem estar de posse de um pedaço de papel e caneta. Cada um deve escrever um substantivo ou adjetivo ou qualquer estipulado pelo Coordenador, sem permitir que os outros vejam. Em seguida deve-se passar o papel para a pessoa da direita para que este represente em
forma de mímicas. Podendo representar uma palavra mais fácil, dividí-la e ajuntar com outra para explicar a real palavra escrita pelo participante, mas é proibido soltar qualquer tipo de som.

Dinâmica da “Verdade ou Conseqüência? "
Em círculo os participantes devem estar de posse de uma garrafa que deve ficar ao centro. Ao sinal do
Coordenador, alguém gira a garrafa e para quem o bico da garrafa apontar é perguntado: _Verdade ou
Conseqüência? Caso ele escolha verdade, a pessoa onde o fundo da garrafa apontou deve perguntar
algo e ele obrigatoriamente deve responder a verdade. Se ele responder conseqüência deve pagar uma
prenda (executar uma tarefa) estipulada pela pessoa que o fundo da garrafa apontou. A que respondeu
gira a garrafa.

Dinâmica da “Qualidade"
Cada um anota em um pequeno pedaço de papel a qualidade que acha importante em uma pessoa. Em
seguida todos colocam os papéis no chão, virados para baixo, ao centro da roda. Ao sinal, todos devem
pegar um papel e em ordem devem apontar rapidamente a pessoa que tem esta qualidade, justificando.

Dinâmica do " Pegadinha do Animal"
Entrega-se a cada participante um papel com o nome de um animal, sem ver o do outro. Em seguida todos ficam em círculo de mãos dadas. Quando o animal for chamado pelo coordenador, a pessoa correspondente ao animal, deve se agachar tentando abaixar os colegas da direita e da esquerda. E os
outros devem tentar impedir que ele se abaixe.
Obs: todos os animais são iguais, e quando o coordenador chama o nome do animal todos vão cair

de
"bumbum" no chão, causando uma grande risada geral.
Objetivo: "quebra gelo" descontração geral.

Dinâmica - A História da “Máquina Registrada”
Exercício de Decisão Grupal
Objetivos:
1. Demonstrar como a busca do consenso melhora a decisão.
2. Explorar o impacto que as suposições têm sobre a decisão.
Tamanho do grupo: Subgrupos formados com cinco a sete membros; sendo possível, orientar vários subgrupos, simultaneamente.
Tempo exigido: quarenta minutos, aproximadamente.
Material utilizado:
- Uma cópia da história da “Máquina Registradora”, para cada membro participante e para cada grupo.
- Lápis ou caneta.
Procedimento:
1. O animador distribui uma cópia da história da “Máquina Registradora” para cada membro participante
que durante sete a dez minutos, deverá ler e assinar as declarações consideradas verdadeiras, falsas ou
desconhecidas.
2. A seguir, serão formados subgrupos de cinco a sete membros, recebendo cada subgrupo uma cópia
da história da “Máquina Registradora”, para um trabalho de consenso de grupo, durante doze a quinze
minutos, registrando novamente as declarações consideradas verdadeiras, falsas ou desconhecidas.
3. O animador, a seguir, anuncia as respostas corretas. (a declaração número 3 é falsa, e a do número 6
é verdadeira, e todas as demais são desconhecidas).
4. Em continuação, haverá um breve comentário acerca da experiência vivida, focalizando-se sobretudo
o impacto que as suposições causam sobre a decisão e os valores do grupo.
Exercício da “Máquina Registradora”
A HISTÓRIA: Um negociante acaba de acender as luzes de uma loja de calçados, quando surge um homem pedindo dinheiro. O proprietário abre uma máquina registradora. O conteúdo da máquina registradora é retirado e o homem corre. Um membro da polícia é imediatamente avisado.
Declaração acerca da história: Verdadeiro – Falso - Desconhecido
1. Um homem apareceu assim que o proprietário acendeu as luzes de sua loja de calçados .... V F ?
2. O ladrão foi um homem......... V F ?
3. O homem não pediu dinheiro.......... V F ?
4. O homem que abriu a máquina registradora era o proprietário................V F ?
5. O proprietário da loja de calçados retirou o conteúdo da máquina registradora e fugiu ....V F ?
6. Alguém abriu uma máquina registradora......... V F ?
7. Depois que o homem que pediu o dinheiro apanhou o conteúdo da máquina registradora, fugiu....... V
F ?
8. Embora houvesse dinheiro na máquina registradora, a história não diz a quantidade............ V F ?
9. O ladrão pediu dinheiro ao proprietário .... V F ?
10. A história registra uma série de acontecimentos que envolveu três pessoas: o proprietário, um

homem que pediu dinheiro é um membro da polícia .... V F ?
11. Os seguintes acontecimentos da história são verdadeiros: alguém pediu dinheiro – uma máquina registradora foi aberta – seu dinheiro foi retirado ...... V F ?

Dinâmica: Medo de Desafios
Material: caixa, chocolate e aparelho de som (rádio ou CD).
Procedimento:
Encha a caixa com jornal para que não se perceba o que tem dentro. Coloque no fundo o chocolate e
um bilhete: COMA O CHOCOLATE! Pede-se a turma que faça um círculo. O coordenador segura a caixa e
explica o seguinte pra turma: _Estão vendo esta caixa? Dentro dela existe uma ordem a ser cumprida,
vamos brincar de batata quente com ela, e aquele que ficar com a caixa terá que cumprir a tarefa sem
reclamar. Independente do que seja... ninguém vai poder ajudar, o desafio deve ser cumprido apenas
por quem ficar com a caixa (é importante assustar a turma para que eles sintam medo da caixa, dizendo
que pode ser uma tarefa extremamente difícil ou vergonhosa).
Começa a brincadeira, com a música ligada, devem ir passando a caixa de um para o outro. Quando a
música for interrompida (o coordenador deve estar de costas para o grupo para não ver com quem está
a caixa) aquele que ficou com a caixa terá que cumprir a tarefa...é importante que o coordenador faça
comentários do tipo: Você está preparado? Se não tiver coragem... Depois de muito suspense quando
finalmente o jovem abre a caixa encontra a gostosa surpresa. (O jovem não pode repartir o presente com ninguém).
Objetivos:
O objetivo desta brincadeira é mostrar como somos covardes diante de situações que possam representar perigo ou vergonha. Devemos aprender que em Deus podemos superar todos os desafios
que são colocados a nossa frente, por mais que pareça tudo tão desesperador, o final pode ser uma feliz
notícia.

Dinâmica: Sorriso Milionário
Material: bolinhas de papel amassado
Procedimento:
Essa dinâmica é usada para descontrair e integrar o grupo de uma forma divertida. Cada bolinha vale
R$1.000,00. O professor distribuirá para cada pessoa do grupo 5 bolinhas de papel, essas deverão estar
dispersas no local onde será realizada a brincadeira. Dado o sinal os alunos deverão sair e procurar um
companheiro, em seguida devem parar em sua frente, olhar fixamente nos olhos desse companheiro que
por sua vez não pode sorrir. Quem sorrir primeiro paga uma bolinha para a pessoa a quem sorriu. Vence

quem terminar a brincadeira com mais "dinheiro", que será o milionário.

Dinâmica: Verificação se aprendeu o conteúdo explicado na sala de aula ou dentro de um módulo

Material: Quadro Negro, Giz, Perguntas da matéria elaboradas pelo facilitador, uma fita cassete, uma bola ou um objeto.

Procedimento:

A técnica busca verificar se a turma aprendeu o conteúdo explicado na sala de aula ou dentro de um módulo.

O facilitador começa fazendo um joguinho da velha, dois membros serão escolhidos com a música e passando a bola de mão em mão nos dois grupos. Cada grupo elegerá um nome dentro do tema. Ao terminar a música, os dois membros vão ao centro e tiram par ou ímpar, o vencedor escolhe X ou O (bolinha) e inicia a brincadeira. O facilitador passa a pergunta ao grupo que perdeu. O Grupo escolhe um dos membros para falar, esta escolha é por sorteio dentro do grupo. Cada membro do grupo vem para frente e vai responder a pergunta. Se um deles não souber responder, ele pode pedir ajuda a um dos membros do seu grupo mas agora quem escolhe é o membro que vai dar a resposta é o membro opositor. Não tem sorteios. Se o grupo empatar, cada um pode arriscar pontos em um jogo da forca onde será dado uma única vez a dica da palavra. Cada um grupo pode escolher o membro e definir os pontos que arrisca. Se acertar, é o campeão. Se errar, é um risco. É claro que o tema é definido anteriormente em sala de aula mas não é dito a razão de ser lido o tema. Se ambos ainda empatarem, escolhem dois membros de cada grupo que vão fazer a dança das cadeiras somente ficará na cadeira aquele que responder a pergunta que agora será falso ou verdadeiro. Mesmo que sobre um, ele terá que arriscar pontos ou passar para outro membro então o outro grupo opositor vai escolher o membro que vai responder.

Na verdade, esta dinâmica mostra que nada na vida é fácil e tudo decorre de decisões e riscos tanto dos líderes quanto da liderança e que toda decisão vai agir sobre toda a ação do grupo. É uma reflexão sobre o que fazemos individualmente mas que age sobre o grupo que vivemos e fazemos parte. A reunião de pessoas para um mesmo objetivo deve ser direcionada para uma vitória do todo. Então temos uma mensagem QUE SEJA UM! Assim é nossa missão na Terra a gente trabalha pela felicidade do Mundo porque somos parte desta humanidade.

O facilitador começa a fazer perguntas para os grupos sobre os momentos em que as perguntas foram feitas e sobre as tomadas de decisão, depois coloca a mensagem que o Grupo deve trabalhar como um todo e que nesta dinâmica todos venceram porque aprenderam sobre o valor da tomada de decisões e que puderam traçar metas para atingir um objetivo. Isto é que se deve fazer em sala de aula, todos em conjunto, uns ajudando aos outros.

Dinâmica: do 1, 2, 3
Objetivo: **Quebra-gelo**
Procedimento:
1º momento: Formam-se duplas e então solicite para que os dois comecem a contar de um a três, ora um começa, ora o outro. Fica Fácil.
2º momento: Solicite que ao invés de falar o número 1, batam palma, os outros números devem ser pronunciados normalmente.
3º momento: Solicite que ao invés de falar o número 2, que batam com as duas mãos na barriga, o número 3 deve ser pronunciado normalmente. Começa a complicar.
4º momento: Solicite que ao invés de falar o número 3, que dêm uma "reboladinha".
A situação fica bem divertida. Grato. Ricardo José Rodrigues

Dinâmica: Dinâmica do Amor
Objetivo: Moral: Devemos desejar aos outros o que queremos para nós mesmos.
Procedimento:
Para início de ano Ler o texto ou contar a história do "Coração partido" - Certo homem estava para ganhar o concurso do coração mais bonito. Seu coração era lindo, sem nenhuma ruga, sem nenhum estrago. Até que apareceu um velho e disse que seu coração era o mais bonito pois nele havia. Houve
vários comentários do tipo: "Como seu coração é o mais bonito, com tantas marcas?" O bom velhinho,
então explicou que por isso mesmo seu coração era lindo. Aquelas marcas representavam sua vivência,
as pessoas que ele amou e que o amaram. Finalmente todos concordaram, o coração do moço, apesar
de lisinho, não tinha a experiência do velho." Após contar o texto distribuir um recorte de coração (chamex dobrado ao meio e cortado em forma de coração), revistas, cola e tesoura. Os participantes deverão procurar figuras que poderiam estar dentro do coração de cada um. Fazer a colagem e apresentar ao grupo. Depois cada um vai receber um coração menor e será instruído que dentro dele
deverá escrever o que quer para o seu coração. Ou o que quer que seu coração esteja cheio.. O meu
coração está cheio de... No final o instrutor deverá conduzir o grupo a trocar os corações, entregar o seu
coração a outro. Fazer a troca de cartões com uma música apropriada, tipo: Coração de Estudante, Canção da América ou outra.

Dinâmica: "Convivendo com Máscaras"
Objetivo: Proporcionar o exercício da auto e hetero percepção.
Material: Cartolina colorida, tintas, colas, tesouras, papéis diversos e coloridos, palitos de churrasco, CD
com a música quem é você (Chico Buarque)
Procedimento:
1. Com a música de fundo cada participante é convidado a construir uma máscara com os materiais disponíveis na sala, que fale dele no momento atual.
2. A partir da sua máscara confeccionada, afixá-la no palito de churrasco para que cada um se apresente
falando de si através da mascara.
3. Organizar em subgrupos para que cada participante escolha: A máscara com que mais se identifica; A
máscara com que não se identifica; A máscara que gostaria de usar.

4. Após concluir a atividade em subgrupo, todos deverão colocar suas máscaras e fazer um mini teatro
improvisado.
5. Formar um círculo para que cada participante escolha um dos integrantes do grupo para lhe dizer o
que vê atrás de sua máscara...
6. Abrir para discussões no grupo.
7. Fechamento da vivência.
Esta dinâmica foi baseada na teoria de Vygotsky, visando o processo criativo, através da representação, para a formação da subjetividade e intersubjetividade do indivíduo. Aplicada ao público a
partir de 9 anos

Dinâmica: “dos problemas”
Material: Bexiga, tira de papel
Procedimento:
Formação em círculo, uma bexiga vazia para cada participante, com um tira de papel dentro (que terá
uma palavra para o final da dinâmica)
O facilitador dirá para o grupo que aquelas bexigas são os problemas que enfrentamos no nosso dia-adia(
de acordo com a vivência de cada um), desinteresse, intrigas, fofocas, competições, inimizade, etc.
Cada um deverá encher a sua bexiga e brincar com ela jogando-a para cima com as diversas partes do corpo, depois com os outros participantes sem deixar a mesma cair.
Aos poucos o facilitador pedirá para alguns dos participantes deixarem sua bexiga no ar e sentarem, os restantes continuam no jogo. Quando o facilitador perceber que quem ficou no centro não está dando
conta de segurar todos os problemas peça para que todos voltem ao círculo e então ele pergunta:
1) a quem ficou no centro, o que sentiu quando percebeu que estava ficando sobrecarregado;
2) a quem saiu, o que ele sentiu.
Depois destas colocações, o facilitador dará os ingredientes para todos os problemas, para mostrar que não é tão difícil resolvermos problemas quando estamos juntos.
Ele pedirá aos participantes que estourem as bexigas e peguem o seu papel com o seu ingrediente, um a um deverão ler e fazer um comentário para o grupo, o que aquela palavra significa para ele.
Dicas de palavras ou melhores ingredientes:- amizade, solidariedade, confiança, cooperação, apoio, aprendizado, humildade, tolerância, paciência, diálogo, alegria, prazer, tranqüilidade, troca, crítica, motivação, aceitação, etc.
(as palavras devem ser feitas de acordo com o seu objetivo.

Dinâmica: "Cabra cega no curral"
Objetivo: Proposta da atividade: e fazer com que o grupo se conheça de modo divertido, principalmente
os alunos vindos de outras escolas.
Material: Pedaço de papel em branco, caneta, saco plástico, pano preto para cobrir os olhos e cadeiras.
Procedimento:
ORGANIZAÇÃO: Escreva tarefas para serem realizadas pelos alunos; recorte-ás e as coloque dentro de
um saco plástico para serem sorteadas; faça um círculo com as cadeiras e coloque os alunos nas mesmas; escolha o primeiro participante e coloque o pano sobre os seus olhos; coloque-o dentro do círculo e movimente-o de modo que perca a direção inicial; o aluno deverá ir para qualquer direção

de
modo que encoste em outra que estará sentada, esta não deverá sair do lugar. O participante que for tocado, deverá se apresentar e sortear uma tarefa a ser realizada por ele mesmo; o participante que já
foi tocado não poderá repetir, de modo o que todos participem.

Dinâmica: " das diferenças "
Material: Pedaço de papel em branco, caneta
Procedimento:
O condutor da dinâmica distribui folhas de papel sulfite em branco e canetas para o grupo. O condutor
da dinâmica pede que ao dar um sinal todos desenhem o que ele pedir sem tirar a caneta do papel. Ele
pede que iniciem, dando o sinal. Pede que desenhem um rosto com olhos e nariz. Em seguida, pede que
desenhem uma boca cheia de dentes. continuem o desenho fazendo um pescoço e um tronco. É importante ressaltar sempre que não se pode tirar o lápis ou caneta do papel. Pede que todos parem de
desenhar. Todos mostram seus desenhos. O condutor da dinâmica ressalta que não há nenhum desenho
igual ao outro, portanto, todos percebem a mesma situação de diversas maneiras, que somos multifacetados, porém com visões de mundo diferentes, por este motivo devemos respeitar o ponto de
vista do outro.

Dinâmica: "Auxílio mútuo"
Objetivo: Para reflexão da importância do próximo em nossa vida
Material: Pirulito para cada participante.
Procedimento:
Todos em círculo, de pé. É dado um pirulito para cada participante, e os seguintes comandos: todos devem segurar o pirulito com a mão direita, com o braço estendido. Não pode ser dobrado, apenas levado para a direita ou esquerda, mas sem dobrá-lo. A mão esquerda fica livre. Primeiro solicita-se que
desembrulhem o pirulito, já na posição correta (braço estendido, segurando o pirulito e de pé, em círculo). Para isso, pode-se utilizar a mão esquerda. O mediador da dinâmica, recolhe os papéis e em
seguida, dá a seguinte orientação: sem sair do lugar em que estão, todos devem chupar o pirulito! Aguardar até que alguém tenha a iniciativa de imaginar como executar esta tarefa, que só há uma: oferecer o pirulito para a pessoa ao lado!!! Assim, automaticamente, os demais irão oferecer e todos poderão chupar o pirulito. Encerra-se a dinâmica, cada um pode sentar e continuar chupando, se quiser,
o pirulito que lhe foi oferecido. Abre-se a discussão que tem como fundamento maior dar abertura sobre
a reflexão de quanto precisamos do outro para chegar a algum objetivo e de é ajudando ao outro que seremos ajudados.

Dinâmica: "Urso de pelúcia"
Objetivo: mostrar que o outro é importante pra nossa vida
Material: um urso de pelúcia
Procedimento:
Forme um círculo com todos e passe o urso de mão em mão, quem estiver com o urso deverá falar o

que tem vontade de fazer com ele. No final que todos falarem deve-se pedir para que façam o mesmo
que fizeram com o urso com a pessoa do lado.

Dinâmica: "DNA/Herança Genética"
Objetivo: Descobrir os traços de personalidade herdados da família
Material: 1 Folha A4 para cada participante, Canetas hidrocor, lápis de cor ou giz de cera, Música ambiente.
Procedimento: Deve ser acima de 15 participantes . Tempo: 25 min.
O coordenador reflete com o grupo as características genéticas que herdamos de nossos parentes mais próximos. Às vezes um comportamento ou atitude revela uma característica do avô, do pai, da tia... Este exercício irá promover no grupo uma apresentação grupal a partir das qualidades da árvore
genealógica de cada um.
Entregue uma folha A4 para cada participante. Dobre-a em 4 partes e nomeie as partes com sendo A, B,
C e D. Coloque música ambiente.
Na parte A o participante deverá desenhar livremente como ele enxerga os avós maternos (colorindo bem o desenho) e ao lado de cada um vai anotar uma qualidade e uma falha que percebe em cada um
dos avós maternos.
Na parte B o participante deverá desenhar livremente como ele enxerga os avós paternos (colorindo bem o desenho) e ao lado de cada um também vai anotar uma qualidade e uma falha que percebe em
cada um deles.
Na parte C o participante deverá desenhar Pai e Mãe e seguir o exercício anotando a principal qualidade
que nota nos pais e também a principal falha.
Na parte D ele deverá desenhar um auto-retrato (como ele se vê)e observando as qualidades e falhas da
família, deverá anotar que características herdou e de quem herdou. Escrever também na folha o nome
e a idade.
Após o término dos desenhos, o coordenador orienta o grupo a sentarem-se em trio e comentar sobre
suas heranças.
Análise
A análise deste jogo se dá pela valorização que damos à genética, à nossa história de
vida pessoal baseada nos valores e comportamentos familiares. Da percepção que temos
do espaço social chamado Família.
Que personagem da família foi mais fácil desenhar?
Dentre as qualidades que você herdou, qual foi mais confortável anotar? Por que?
Que característica você nota em seus familiares e você ainda não possui? Deseja
possuir?
Que sentimentos este exercício trouxe à tona?
Que herança é mais fácil herdar? Características ou valores financeiros?

Dinâmica: "O feitiço virou contra o feiticeiro"
Objetivo: não faça ou deseje aos outros o que não gostaria para si
Material: papel e caneta
Procedimento: forma-se um círculo, todos sentados, cada um escreve uma tarefa que gostaria que

seu
companheiro da direita realizasse, sem deixá-lo ver. Após todos terem escrito, o feitiço vira contra o feiticeiro, que irá realizar a tarefa é a própria pessoa que escreveu. "não faça ou deseje aos outros o que
não gostaria para si"
Respeito ao próximo.

Dinâmica: " da Historinha"
Objetivo: Treinar a memorização e atenção.
Procedimento: Todos devem estar posicionados em círculo de forma que todos possam se ver.
O organizador da dinâmica deve ter em mãos um objeto pequeno e direcionando a todos deve começar
a história dizendo: Isto é um ..... (Ex. cavalo). Em seguida deve passar o objeto à pessoa ao seu lado que deverá acrescentar mais uma palavra a história sempre repetindo tudo o que já foi dito. (Ex. Isto é
um cavalo de vestido...), e assim sucessivamente até que alguém erre a ordem da história pagando assim uma prenda a escolha do grupo.
Cria-se cada história engraçada... É bem divertido, aproveitem.

Outra Versão: Dinâmica "Caixinha de Surpresas"
Objetivo: Dinâmica do autoconhecimento;Falar sobre si
Materiais: caixinha com tampa, e Espelho
Procedimento:Em uma caixinha com tampa deve ser fixado um espelho na tampa pelo lado de dentro.
As pessoas do grupo devem se sentar em círculo. O animador deve explicar que dentro da caixa tem a
foto de uma pessoa muito importante (enfatizar), depois deve passar para uma pessoa e pedir que fale
sobre a pessoa da foto, e não devem deixar claro que a pessoa importante é ela própria. Ao final, o animador deve provocar para que as pessoas digam como se sentiram falando da pessoa importante que
estava na foto.

Dinâmica: “do papel"
Objetivo: Descontração
Materiais: pedaço de papel, caneta
Procedimento: Forma-se um círculo e em seguida será distribuído um pedaço de papel para cada um, e
uma caneta. Logo após a pessoa irá escrever qualquer pergunta que ela quiser, ex: Porque hoje fez sol?
entendeu?!É qualquer pergunta, o que vier na cabeça. Ai logo após o instrutor irá pegar os papéis de todos os participantes, embaralhar e entregar um para cada (só que você não poderá pegar o seu), ai
depois de feito isso a pessoa vai responder o que estiver naquele papel que ela pegou. Depois que todos
responderem sem um ver o do outro, você vai dobrar seu papel e vai passar 2 vezes para seu lado direito todos juntos. Ai começa a brincadeira. Uma pessoa começa lendo o que está em seu papel, em
seguida a pessoa do lado direito ou esquerdo (depende do monitor escolher), digamos que foi pela direita, ai a pessoa vai ler o que está escrito na RESPOSTA dela, e assim sucessivamente, a mesma que

respondeu a resposta vai ler a sua pergunta e o vizinho ao lado responderá a sua resposta é muito legal
e divertindo causando muitos risos!!!!

Dinâmica: “da rosa" (infantil)
Objetivo: despertar a atitude em preservar o que temos.
Materiais: uma flor (rosa) natural
Procedimento: fazer um círculo, e cada integrante retira um pedacinho da flor, ao final sobrará apenas o
talo da flor. O monitor da dinâmica questiona o que aconteceu? Será que podemos consertar o que fizemos? Essa dinâmica pode ser trabalhada com os pequeninos, a fim de preservar os materiais dentro
da sala de aula, ou preservar o próprio meio ambiente.

GRUPO DE COCHICHO, ZUM-ZUM ou FACE A FACE

1. Caracterização da técnica

Consiste na divisão do grupo em subgrupos de dois membros que dialogam, em voz baixa, para discutir um
tema ou responder uma pergunta, sem requerer movimento de pessoas. Após, é feita a apresentação dos
resultados do grupão. É um método extremamente informal que garante a participação quase total, sendo de
fácil organização.

2. A técnica é útil para:

a. Comentar, apreciar e avaliar, rapidamente, um tema exposto.
b. Sondar a reação do grupo, saber o que ele quer.
c. A consideração de muitos aspectos distintos do assunto.

3. Use a técnica quando:

a. O número de participantes for, no máximo, 50 pessoas.
b. Desejar obter maior integração do grupo.
c. Quiser criar o máximo de oportunidades para a participação individual.
d. For necessário "quebrar o gelo" dos participantes.

4. Como usar a técnica

a. Dividir o grupão em subgrupos de dois membros, dispostos um junto do outro (lado ou frente).
b. Explicar que os grupos de cochicho dispõem de tantos minutos para discutir o assunto, após o que
um dos membros exporá o resultado ao grupão, na ordem que for convencionada.
c. Apresentar a questão e conduzir as exposições, que serão feitas, após o cochicho, de forma objetiva
e concisa

JOGOS PARA SALAS DE AULA

Alguns destes jogos estão no livro de Simão de Miranda:
ESSA, VOCÊ APRENDE BRINCANDO! (Atividades Recreativas para Salas de Aula),

Campinas: Papirus, 2ª Edição, 1995. R$ 22,00
Alunos, professores, monitores, dinamizadores ganham um novo aliado para suas atividades. Este livro traz 65 jogos com o propósito de desenvolver habilidades específicas como: percepções auditiva e visual, associação de idéias, integração de grupos, memorização e muito mais.

REPRESENTAÇÃO TEXTUAL
Objetivo: Exercitar a dicção e a leitura em público.
Recurso: Um texto.
Disciplinas: Português, Literatura e Artes.
Convide um aluno para vir à frente, dê-lhe um texto e peça que o leia de forma natural. Terminando esta primeira leitura este aluno tornará a lê-lo obedecendo as seguintes instruções:
1. Ritmo lento; 2. Ritmo muito lento; 3. Ritmo rápido; 4. Ritmo muito rápido; 5. Sem definir o fim das frases; 6. Interrogar o fim das frases; 7. Exclamar o fim das frases; 8. Ler sílaba a sílaba; 9. Acentuar as sílabas iniciais; 10. Acentuar as sílabas finais; 11. Alterar a pontuação; 12. Ler com o "r" carregado; 13.Ler gaguejando; 14. Ler do fim para o começo.
Você pode pedir à turma que eleja aquele que fez a melhor representação textual.
EITA!
Objetivo: Exercitar a atenção, a observação e o raciocínio lógico.
Recurso: Nenhum
Disciplinas: Qualquer uma.
Explique à turma que um determinado número e seus múltiplos são "fatais". Cada aluno, na ordem em que se encontram sentados, dirá um número em ordem crescente a partir do "1". Ao chegar os números "fatais" dirão "EITA!". Por exemplo, digamos que seja o número "5" e seus múltiplos. OS alunos então contarão: 1, 2, 3, 4, EITA!, 6, 7, 8, 9, EITA!, 11...
Aquele que erra sai do jogo ou paga uma prenda. Quem responde por outro também será penalizado. Cada vez que alguém errar, o próximo aluno reinicia a contagem.

PERGUNTAS E RESPOSTAS
Objetivos: Integração grupal.
Recursos: Papel.
Disciplina: Qualquer uma.
Organize a turma sentados em forma de um círculo, mas definidos em duas equipes. Prepare diversos pedaços de papel com respostas do tipo: SÓ NÓS DOIS, DEBAIXO DO PÉ DE MANGA, EM CIMA DA CASA, DENTRO DA CASA DO CACHORRO, SÓ SE FOR COM VOCÊ, NO MATO, DEBAIXO DA CAMA, VOCÊ VAI COMIGO?, DEPOIS DA MISSA, etc. E perguntas do tipo: VOCÊ TRABALHA?, VOCÊ GOSTA DE ESTUDAR?, VOCÊ GOSTA DE TV?, VOCÊ AMA?, VOCÊ DORME CEDO?, VOCÊ TEM MUITOS AMIGOS?, VOCÊ GOSTA DE PASSEAR?, VOCÊ JÁ FEZ ALGUMA LOUCURA?, VOCÊ JÁ DORMIU FORA DE CASA?, VOCÊ JÁ FUGIU DE ALGUÉM?, etc. Sorteie as perguntas para uma equipe e as resposta para a outra. Cada indivíduo da equipe das perguntas lê uma delas em voz alta para o seu colega correspondente na outra equipe. Este a responderá conforme seu papel.

SIGAM AQUELE MACACO!
Objetivo: Exercitar a expressão gestual, romper a monotonia de uma aula.
Recurso: Nenhum.
Disciplinas: Qualquer uma.

Organize a turma em círculo. Solicite um voluntário e peça-o para ausentar-se da sala por alguns instantes. Com ele de fora, combine com os demais que quando ele retornar todos deverão imitá-lo em tudo o que fizer. O jogador voluntário, claro, não entenderá nada do que acontecerá. As reações serão as mais diversas e os risos serão inevitáveis. O jogo se encerrará quando o interese começar a declinar.

UM DIA É DA CAÇA, OUTRO DO CAÇADOR
Objetivo: Exercício do domínio motor.
Recurso: Nenhum.
Disciplinas: Qualquer uma.
Organize a turma em círculo, sentados.
Começe a contar uma história. Sempre que citar animais de pena deverão levantar-se e mudar de lugar. Na confusão o narrador, você, que estava de pé no centro, tomará um assento. Quem ficar sem cadeira, será o novo narrador, além de pagar uma prenda.
Pode-se mudar o tema da história, usando-se animais de chifre, répteis, etc
6. REPRESENTANDO IMAGENS
Objetivos: Exercício da observação
Recursos: Recortes de fotos de jonais e revistas
Disciplina: Qualquer uma.
Solicite da turma fotografias de jornais e revistas. Um grupo de participantes deverá representar a partir das imagens daquelas fotografias. Procurarão imaginar aquele situação "congelada" e dar vida sob a forma de dramatização. Os demais jogadores escolherão a melhor representação.
Numa segunda fase do jogo, as equipes deverão representar o tempo anterior àquele imagem, num exercício de criatividade, até "congelar" na imagem da fotografia.
Na terceira fase deverão representar o tempo futuro daquela imagem

VERTENDO O PENSAMENTO
Objetivo: Evocar sensações e percepções.
Disposição no espaço: Sentados em círculo.
Recursos: Música suave, papéis para todos.
Distribua as folhas em branco para todos. Coloque a música. Peça que cada um comece a escrever o que lhe passar pela cabeça. Não precisa ter lógica. Solicite que registrem exatamente o que estiverem pensando. Marque 30 segundos e solicite que cada um passe sua folha ao colega da esquerda. Marque outros 30 segundos; neste intervalo de tempo cada participante deverá verter seus pensamentos na folha que o colega lhe passou. Repita o processo até que a folha retorne às mãos de quem estava originariamente. Recomende que, ao seu sinal, deverão passar imediatamente a folha. Não deverão acrescentar mais nada, não terminarão qualquer frase ou palavra. Deixarão exatamente como se encontrava. Findo cerca de 10 minutos, solicite leituras em voz alta, verbalize a experiência com o grupo.

GRÁFICO DA PREFERÊNCIA
Objetivo: Expressar as predileções pessoais.
Disposição no espaço: Sentados em círculo.
Recursos: Retângulos de papel, tantos quantos forem os participantes
.
Distribua os retângulos de papel. Embutidas nos nossos relacionamentos interpessoais, vêm certas preferências e determinadas atribuições de escala de valores a elas, sempre de modo recíproco. Somos preferidos por uns e preteridos por

outros, assim como preferimos e também preterimos. Nesta teia que trançamos estão os perfis de cada colega do grupo, que são definidos pelos aspectos comportamentais no grupo e fora dele.
Esta atividade demonstra de forma gráfica esta estrutura. Peça para cada participante escrever naquele papel o(s) nome(s) de outro(s) integrante(s) do grupo com o qual mais se afina. Peça que observem todos os aspectos e que não anotem logo o primeiro nome que lhes vier à mente, mas que analisem cuidadosamente cada um ali presente. É necessário, ainda, que todos se identifiquem no papel. Dê um tempo de três a cinco minutos; depois disso recolha as papeletas e, num quadro-negro ou cartolina, vá transcrevendo os nomes recebidos, ligeiramente afastados um do outro. Interligue-os com flechas, que devem sair do nome de quem assinou ao nome escolhido. Suponhamos que forme este diagrama:
Verbalize com o grupo a experiência vivida

AS BIOGRAFIAS

Objetivo: Exercitar a percepção do outro.
Disposição no espaço: Sentados em círculo.
Recursos: Bilhetes com prendas, papéis para todos.
Prepare previamente pequenos bilhetes descrevendo algumas "prendas" bemhumoradas, tais como: imitar uma bruxa sobre uma vassoura, imitar um macaco, um porco, um canguru, um sapo, etc. e afixe-os com fita adesiva no fundo das cadeiras dos participantes.
Entregue papéis para todos. Peça para que cada um escolha um colega e, acerca dele, relacione características físicas e comportamentais tantas quantas forem possíveis observar. A identificaçào é voluntária. Dedique à esta fase cerca de cinco minutos.
Feito isto, solicite que se apresente um voluntário para ler a biografia feita por ele, omitindo o nome do biografado. O colega imediatamente à sua esquerda terá direito a 3 palpites no intuito de acertar o biografado. Caso erre, deverá retirar o retângulo de papel contendo a prenda, afixado debaixo da sua cadeira e realizá-la de imediato.
Acertando ou errando, este, em seguida, fará a leitura da biografia que realizou, dando vez para seu vizinho da esquerda apontar seu palpite.
A atividade prosseguirá nesta dinâmica até que se complete o círculo. Não é necessário criar uma "prenda" para cada um dos participantes, a repetição de algumas pode até ser um "espetáculo"à parte, pois oferecerão variados estilos de representações.
Verbalize a experiência com o grupo.
EXEMPLOS DO QUE SE PODE FAZER COM MATERIAL ALTERNATIVO

1. COBRA FAMINTA

****
Você vai precisar de:
. Bobinas vazias para papel higiênico ou papel toalha;
. Elásticos de borracha;
. Fio de nylon;
. Tira de câmara de ar;
. Isopor maciço;
. Papelão.

Como fazer:
Divida as bobinas ao meio e em seguida corte as extremidades em for-ma de “V”. Faça dois furos coincidentes em cada ponta de cada pedaço das bobinas. Una-as, amarrando com pedaços do elástico. Esculpe no isopor as partes superior e inferior da cabeça da cobra, colando
um papelão na parte interior de cada uma delas. As extremidades opostas à ponta da boca (a parte final que permanece junta quando a boca se abre) deverá receber alguns pontos de costura, ou perfurados e presos com a linha nylon. Prenda a cabeça ao corpo por meio de pedaços de elásticos, perfurando as bobinas, fazendo fendas no isopor - cabeça - e enterrando as pontas dos elásticos, cobrindo-as com uma camada de cola para isopor. Para uma maior firmeza, torne a cobrir a fenda com pedaço de isopor. Com a tira de câmara de ar, corte a forma
da língua, pinte-a e cole-a na parte inferior da boca. Faça a pintura da cabeça. O corpo da cobra
tanto pode ser pintado, como pode ser recoberto com papel colorido (papel de presente, por exemplo). Amarre um fio de nylon na cabeça da cobra e ela já pode ser puxada.

2. GUERREIROS DE SUMÔ

****

Você vai precisar de:

. Seis palitos para picolé;
. Isopor maciço ou similar;
. Tintas;
. Fio de nylon.

Como fazer:

Em um par de palitos, faça dois furos coincidentes nas duas extremidades de no centro. No outro par, faça
furos em apenas uma das extremidades. Nas outras, após afiná-las, prenda dois pedaços de isopor
simulando os pés. Esculpa no isopor o corpo do boneco, de modo que lembre o estereótipo dos guerreiros
de sumô. Faça o acabamento com as tintas. Prenda, por meio do arame, o par de palitos que têm os furos
nas duas extremidades na altura dos ombros, ligando os dois bonecos. Veja a ilustração. Prenda também as
pernas. No furo do centro você poderá prender um fio de nylon e usar o brinquedo como móbile, ou brincar
com as mãos. O importante é que faça bom proveito.

3. ESCALADOR DE ARAME

****

Você vai precisar de:

. 50cm de arame;
. Fita adesiva;
. Uma mola pequena e fina ou outro arame bem fino;
. Durepoxi, argila ou massa de modelar;
. Palitos para dentes (ou similar);
. Tintas.

Como fazer:

Estique o arame e dobre uma das pontas em forma triangular. Passe fita adesiva fixando a

pontinha com o corpo do arame, criando um apoio para segurar o brinquedo. Veja a fotografia. Molde o bonequinho, medindo cerca de 3cm. Com os palitos, faça braços e pernas, introduzindo-os na massa ainda mole. Na barriga do boneco prenda uma extremidade da mola ou arame fino. Tomando outro pedaço de massa, molde uma bolinha do tamanho de uma azeitona e trespasse-a com outro pedaço de arame fazendo um furo de ponta a ponta. Prenda a outra ponta da mola nessa bolinha furada. Deixe ambos secarem e pinte-os com criatividade. Introduza este conjunto pelo orifício da bolinha através da ponta aberta do arame central. Dobre esta ponta da mesma forma que a outra. Aí está! Para brincar, segure em uma das pontas do arame e vire o conjunto para baixo, nosso personagem descerá como se titubeasse pelo arame. Invertendo a posição do arame, o boneco descerá de ponta-cabeça. É diversão garantida.

CARRUAGEM DO OESTE
****
Você vai precisar de:
. Duas tampas de frascos de achocolatado, café solúvel o similar;
. Palitos para picolé ou dois espetinhos para churrasco;
. Uma caixa de bombons ou similar;
. Arames;
. Embalagens de isopor;
. Papel.
Como fazer:
Perfure as tampas no centro, cuidadosamente, martelando um prego ou aquecendo o arame a ser usado como eixo da carruagem. Trespasse com o arame a caixa (corpo da carruagem) afixando nas extremidades dele as tampas (rodas), dobrando-o nas pontas. Faça quatro pequenos arcos iguais e fixe-os na parte superior da carruagem, onde será estendida e colada a lona (papel). Na ponta mais comprida da carruagem cole ou prenda com arame um dos pares dos extremos dos palitos ou espetinhos. O outro par será preso no cavalo que será desenhado, colado e cortado com estilete no isopor ou similar.

DINÂMICAS DE GRUPO
“Auto-retrato”
TEMA: COMO VOCÊ SE VÊ ATRA VÉS DE UM DESENHO.
MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, LÁPIS.
TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES : (+)15 PESSOAS
PROCEDIMENTOS: PEDIR PARA CADA PARTICIPANTE INICIAR UM DESENHO COM O TEMA DADO, E DEPOIS DE UM MINUTO PASSAR O SEU DESENHO ADIANTE E COMPLETAR O DESENHO DA PESSOA QUE ESTÁ AO SEU LADO.
OBJETIVOS: LEVAR O JOVEM A SE CONHECER MAIS E FAZER COM QUE ELE PERCEBA QUE NÃO
EVOLUIMOS SOZINHOS, E QUE DEVEMOS AUXILIAR O PRÓXIMO PARA CONTRIBUIR PARA O CRESCIMENTO INDIVIDUAL DE CADA UM.
SUGESTÃO: AULA DE ALMA HUMANA
“FAZER AOS OUTROS...”

MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, LÁPIS.
TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) DE 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: O MONITOR IRÁ DIVIDIR O GRUPO EM PARES, E ENTREGAR UM PEDAÇO DE
PAPEL A CADA DUPLA, DEPOIS PEDIR PARA QUE UM DOS COMPONENTES PASSE UMA TAREFA
PARA O OUTRO COMPONENTE FAZER. APÓS A CONCLUSÃO DE TODOS, O MONITOR PEDIRÁ
PARA QUE AQUELE QUE PASSOU A TAREFA A REALIZE.
OBJETIVOS: MOSTRAR AO JOVEM A " LEI DE AÇÃO E REAÇÃO ", E QUE DEVEMOS DESEJAR AO
PRÓXIMO AQUILO QUE DESEJAMOS PARA NÓS.

SUGESTÃO: AULA DE DEUS.

"LAÇOS DE AMIZADES"

MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, LÁPIS.
TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: O MONITOR ENTREGARÁ AOS PARTICIPANTES LÁ PIS E PAPEL, E PEDIRÁ
QUE ELES COLOQUEM NO PAPEL SUAS CARACTERISTICAS (VIRTUDES / DEFEITOS), DEPOIS SERÁ
PEDIDO PARA QUE CADA JOVEM PROCURE IDENTIFICAR OUTRO QUE TENHA UMA CARACTERISTICA IGUAL A SUA.
DEPOIS DE ENCONTRADOS ESTES TERÃO 3MIN PARA SE CONHECEREM.
OBJETIVOS: MAIOR INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTO DO GRUPO. E PROCURAR MOSTRAR A
EXISTÊNCIA DAS AFINIDADES.
SUGESTÃO: AULA DE MEDIUNIDADE, ALMA HUMANA E INTEGRAÇÃO.

"PROCURO UM AMIGO"

MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, BALÃO E LÁPIS.
TEMPO DE DURAÇÃO: 15MI N.
NÚMERO DE PARTICIP ANTES: (+) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: O MONITOR ENTREGARÁ PAPEL, LÁPIS E BALÃ O A CADA PARTICIPANTE, E
PEDIRÁ PARA QUE ELES COLOQUEM NO PAPEL SUAS CARACTERISTICAS FÍSICAS (ROUPA, CABELOS, ET C...).
DEPOIS PEDIR PARA QUE ELES ENROLEM O PAPEL E COLOQUE DENTRO DO BALÃO. DEPOIS
ESTES PASSARÃO O BALÃO DE MODO ALEATÓRIO DE FORMA QUE NÃO PEGUE O SEU

BALÃO.
DEPOIS DE ESTOURAR ESTES DEVERÃO PROCURAR A PESSOA CUJA AS CARACTERISTICAS
FÍSICAS ESTEJAM DENTRO DO BALÃO.
OBJETIVOS: INTEGRAR OS JOVENS AO CICLO, FAZENDO COM QUE ELES SE CONHEÇAM MAIS,
TORNANDO-SE AMIGOS.
SUGESTÃO: AULA DE INTEGRAÇÃO.

"RÓTULO"
MATERIAL: ETIQUETAS ADESIVAS E PINCEL ATÔMICO.
TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: SERÁ PROPOSTO AO GRUPO A DISCURSSÃO DE UM TEMA(EXEMPLO: REENCARNAÇÃO, MEDIUNIDADE, ETC.) . ESTA DISCURSSÃO SERÁ DE ACORDO COM A ETIQUETA QUE ESTARÁ NA TESTA DA PESSOA. NAS ETIQUETAS ESTARÃO ESCRITOS: CONCORDE COMIGO, DISCORDE DE MIM, DESCONFIE DE MIM, IGNORE-ME, MENTIROSO ETC.
APÓS O TEMPO ESTIPULADO, VERFICAR SE O GRUPO APRESENTOU SOLUÇÕES.
OBJETIVOS: DESCONTRAIR O GRUPO. MOSTRAR O JOVEM A IMPORTÂNCIA DE RESPEITAR AO
PRÓXIMO.
SUGESTÃO: AULA DE MEDIUNIDADE, REENCARNAÇÃO, E INTEGRAÇÃO.

" CONTE UMA HISTÓRIA"
MATERIAL: NÃO HÁ.
TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: O MONITOR IRÁ UTILIZAR AS PALAVRAS REENCARNAÇÃO E EVOLUÇÃO, DEPOIS PEDIRÁ PARA UM DOS JOVENS IR AO CENTRO DO CÍRCULO , E ESTE IRÁ COMEÇAR
UMA HISTÓRIA COM AS DUAS PALAVRAS CITADAS ANTERIORMENTE E CADA VEZ QUE ELE DISSER REENCARNAÇÃO OS DEMAIS IRÃO LEVANTAR DOS LUGARES E VÃO DAR UM RODADINHA, E QUANDO DISSER EVOLUÇÃO , TODOS OS PARTICIPANTES IRÃO TROCAR DE LUGAR.
OBJETIVOS: DESENVOLVER A CRIATIVIDADE DO JOVEM E LEVAR O JOVEM A UMA MAIOR INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTO.
OBS: PODEM-SE UTILIZAR OUTRAS PALAVRAS.
SUGESTÃO: AULA DE REENCARNAÇÃO, CODIFICAÇÃO, PLURA LIDADE....

"O DESEJO"
MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, LÁPIS E BALÃO.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: CADA PARTICIPANTE RECEBERÁ BALÃO, LÁPIS E PAPEL. SERÁ PEDIDO PARA
QUE ELES DESENHEM UMA MÃO, E NA PONTA DOS DEDOS DA MÃO DESENHADA ELES COLOCARAM OS SEUS DEFEITOS DOS QUAL VOCÊ NÃO GOSTA. APÓS ISSO ELES DEVERÃO
AMASSAR O PAPEL E DEPOIS RASGAR. DEPOIS CADA UM DEVERÁ ENCHER SEU BALÃO PROCURANDO COLOCAR NELES AS SUAS VIRTUDES.
OBJETIVOS: LEVAR A UM AUTOCONHECIMENTO. PROCURANDO DESENVOLVER SUA AUTOESTIMA.
SUGESTÃO: AULA DE DEUS E ALMA HUMANA.

" NÓ "
MATERIAL: NÃO HÁ.
TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: SERÁ FORMADO UM CIRCULO E CADA PARTICIPANTE DEVERÁ GRAVAR QUEM ESTA A SUA DIREITA E QUE ESTA A SUA ESQUERDA. DEPOIS SERÁ MISTURADO TODO O
GRUPO E SERÁ PEDIDO PARA QUE PROCURE QUEM ESTAVA A SUA DIREITA E A SUA S QUERDA,
PROCURANDO DESFAZER O NÓ.
OBJETIVOS: DESCONTRAIR O GRUPO, E MOSTRAR A IMPORTÂNCIA DE UM GRUPO UNIDO E
PARTICIPATIVO.
SUGESTÃO: AULA DE INTEGRAÇÃO.

"O ESPELHO"
MATERIAL: CAIXA DE SAPATO, UM ESPELHO, SOM, CADEIRAS DISPOSTAS EM CÍRCULO.
TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: COLOCAR UMA MÚSICA SUAVE, E DEPOIS DE 5MIN DE REFLEXÃO, SERÁ PEDIDO PARA ELES PENSEM NUMA PESSOA QUE ELES IMAGINEM UM LUGAR E QUE NESTE LUGAR ELES ENCONTREM A PESSOA QUE ELES MAIS AMAM. QUE ELES POSSAM CONVERSAR
COM ELA PROCURANDO DISSER POR QUE GOSTAM DELA E O QUE DESEJAM PARA ELA. DEPOIS
CADA UM IRA SE DIRIGIR PARA A CAIXA ONDE SE ENCONTRA O ESPELHO. DEPOIS DE TODOS

OBSERVAREM, SERÁ PEDIDO PARA QUE ELES FALEM SOBRE O QUE SENTIRAM.
OBJETIVOS: ESTIMULAR A AUTO-ESTIMA E MOSTRAR AO JOVEM QUE ELE DEVE PRIMEIRAMENTE SE AMAR PARA DEPOIS AMAR SEU PRÓXIMO.
SUGESTÃO: AULA DE DEUS, ALMA HUMANA E PLURALIDADE.

"A TEIA DA AMIZADE"
MATERIAL: UM ROLO (NOVELO) DE FIO OU LÃ.
TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: O MONITOR TOMA NAS MÃOS UM NOVELO (ROLO) DE CORDÃO OU LÃ. EM
SEGUIDA PRENDE A PONTADO MESMO EM UM DOS DEDOS DA SUA MÃO. LOGO EM SEGUIDA
ELE DEVERÁ SE APRESENTAR BREVEMENTE DIZENDO QUEM É, O QUE FAZ, O QUE MAIS GOSTA
DE FAZER. E JOGA O NOVELO PARA UMA DAS PESSOAS A SUA FRENTE. ESSA PESSOA APANHA
O NOVELO E, APÓS ENROLAR A LINHA EM UM DOS DEDOS, IRÁ REPETIR O QUE LEMBRA SOBRE
A PESSOA QUE ACABOU DE SE APRESENTAR E QUE LHE ATIROU O NOVELO. APÓS FAZÊ-LO
ESSA SEGUNDA PESSOA IRÁ SE APRESENTAR, DIZENDO AQUILO QUE A PRIMEIRA PESSOA DISSE. NO FINAL HAVERÁ NO INTERIOR DO CÍRCULO UMA VERDAEIRA TEIA DE FIOS QUE OS
UNE UNS AOS OUTROS. PEDIR PARA OS JOVENS DIZEREM: O QUE OBSERVAM, O QUE SENTEM,
O QUE SIGNIFICA AQUELA TEIA, ETC.
OBJETIVOS: DESCONTRAÇÃO, TRABALHO EM EQUIPE E A IMPORTÂNCIA DE CADA UM ASSUMIR A SUA PARTE NA VIDA.
SUGESTÃO: AULA DE INTEGRAÇÃO.

"A PRIMEIRA IMPRESSÃO"
MATERIAL: NÃO HÁ.
TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: SERÁ FORMADA DUAS FILAS UMA DE FRENTE PRA OUTRA, DEPOIS SERÁ
PEDIDO PARA QUE UMA DA FILA S PERMANEÇA PARADA ENQUANTO A OUTRA SE MOVIMENTARA, E CADA PARTICIPANTE DESTA FILA DEVERÁ DISSER QUAL A PRIMEIRA IMPRESSÃO QUE ELE TEVE DA PESSOA QUE ESTA A SUA FRENTE E ASSIM ELE IRA PASSAR ATÉ
QUE VOLTE AO SEU LUGAR DE ORIGEM.
OBJETIVOS: INTEGRAR O JOVEM AO GRUPO E FAZER COM QUE ELE CONHEÇA MAIS O SEU
COMPANHEIRO DE GRUPO.
SUGESTÃO: TODAS AS AULAS.

“ TELEFONE SEM FIO ”
MATERIAL: NÃO HÁ.
TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: SERÁ FORMADO UM CÍRCULO, DEPOIS SERÁ PA SSADA A UM DOS PARTICIPANTES UMA FRASE, ESTE DEVERÁ PASSAR PARA AQUELE QUE ESTÁ A SUA DIREITA, A
MENSAGEM DEVERÁ SER PASSADA ATRAVÉS DO OUVIDO SEM QUE OS DEMAIS SAIBAM QUAL
É A FRASE. NO FINAL COMENTAR O QUE ELES ACHARAM E PERCEBERAM DA DINÂMICA.
OBJETIVOS: LEVAR A UMA MAIOR INTEGRAÇÃO E MOSTRAR A IMPORTÂNCIA DE SE PASSAR
SOMENTE O QUE VERDADEIRO E NO FAZ BEM E NÃO PREJUDICA O NOSSO PROXIMO.
SUGESTÃO: AULA DE CODIFICAÇÃO E PLURALIDADE.

“VOCÊ ME AMA?”
MATERIAL: NÃO HÁ.
TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.
NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.
PROCEDIMENTOS: SERÁ PEDIDO PARA UM DOS PARTICIPANTES IR PARA O CENTRO DO CÍRCULO, DEPOIS ELE ESCOLHERÁ UM DOS INTEGRANTES DO GRUPO E PERGUNTARÁ: VOCÊ
ME AMA? E O INTEGRANTE RESPONDERÁ: SIM, E ELE NOVAMENTE PERGUNTARÁ: PORQUE, E
O INTEGRANTE DEVERÁ DIZER UMA CARACTERISTICA FÍSICA (ROUPA, CABELO, ETC.) QUE ELE
OBSERVA NELE E AQUELES DO GRUPO QUE TIVEREM AS MESMAS CARACTERISTICAS. DEVERÃO
TROCAR DE LUGAR, E QUEM SOBRAR DEVERÁ PROCURAR OUTRO E INICIAR AS PERGUNTAS
NOVAMENTE.
OBJETIVOS: INTEGRAR OS JOVENS A O GRUPO**.**
SUGESTÃO: AULA DE INTEGRAÇÃO.
Brincadeira com bonecos
Material: Colar os rostinhos em cartolina: recortá-las e colá-las em varetas ou pauzinhos de picolé.
Desenvolvimento: Cada criança deve receber dois bonecos. Um triste e um alegre. O evangelizador explica que vai dizer várias frases. Se eles acharem que a frase pronunciada diz a verdade, (levantar o boneco alegre) em caso contrario levantar o boneco triste.
Para variar, pedir a um aluno, de cada vez para que diga uma frase para prosseguir a brincadeira, que será mantida enquanto houver interesse.
Frases:
Música: Obrigado
Obrigado, meu amigo
Obrigado digo sim.
Quando você diz a verdade
Todos ficam alegre assim
(Sorrir)

Carta elogio
Material necessário: Um mural, folhas de papel ofício, caneta ou lápis.
Objetivo: Levar o aluno a aumentar sua auto-estima e admirar o seu próximo.
O professor dever fazer a dinâmica do "amigo oração". Só que, na hora de tirar a pessoa sorteada, o aluno dever colocar na folha o nome da pessoa sorteada, e fazer um elogio. O aluno que está fazendo o elogio no poder se identificar. Logo apos, o professor dever recolher as folhas e levá-las para casa. Dever digitar ou datilografar o que foi escrito pelos alunos e colocar no quadro de avisos na próxima aula!
Eu te amo
objetivo: nos alertar e auxiliar neste trabalho, demonstrando onde, como e com quem devemos nos aprofundar mais em diversos aspectos da afetividade e auto-estima.
Faça um círculo com os evangelizados (crianças, jovens ou adultos) marque o lugar de cada um no próprio chão, ficando inicialmente um evangelizador no
meio deste círculo (pode-se fazer sentados nas cadeiras em círculo - porém dependendo do tamanho das crianças e da empolgação na hora da dinâmica correrem o risco de caírem e machucarem-se - por isso é preferível trabalhar em pé marcando no chão os lugares de cada um com giz) a seguir o evangelizador explica a todos a brincadeira e então dá início a ela:chega diante de um evangelizando e diz :
"fulano" EU TE AMO
e o "fulano" irá perguntar: POR QUÊ?
e evangelizando irá dizer algo que outros também possuam para que todos que possuam possam trocar de lugar ficando o evangelizador no seu lugar
Ex: PORQUE VOCE ESTÁ DE CAMISA BRANCA e todos aqueles que estão de camisa branca irão trocar de lugar quem sobrar ficará no meio e terá que reiniciar a brincadeira, dizendo a um outro colega "fulano" EU TE AMO e o colega pergunta POR QUÊ? e ele responderá algo tomando o seu lugar e assim por diante.
O ideal é que tenha mais evangelizados e outros que saibam bem a brincadeira para fazer as seguintes colocações que irão auxiliar aos trabalhos :
- POR QUE VC É BONITA. - POR QUE VC É FELIZ / POR QUE VC É ALEGRE / POR QUE VC É BOM /
POR QUE VC É INTELIGENTE / POR QUE VC É OBEDIENTE / POR QUE VC É DISCIPLINADO etc.
Procurando sempre observar quem é que está respondendo positivamente,
e quem está fixo em seu lugar demonstrando sentimento contrário ao que está sendo colocado.
Podemos observar também aqueles que tem dificuldade de pronunciar "EU TE AMO" dando a ele o tempo necessário para acostumar com a idéia de dizer algo que talvez nunca tenha ouvido e que é difícil para ele de expressar

DINÂMICAS: RÓTULOS
Faixa etária: acima de 10 anos
Objetivo: Estimular e desenvolver a empatia e a aproximação interpessoal.
Participantes: 05 a 07
Preparação:
O educador deve confeccionar um conjunto de etiquetas gomadas para cada grupo. Essas etiquetas devem conter, com letras bem visíveis, as palavras: SOU SURDO(A) - GRITE / SOU PODEROSO(A) - RESPEITE / SOU ENGRAÇADO(A) - RIA / SOU SÁBIO(A) - ADMIRE / SOU PREPOTENTE - TENHA MEDO / SOU ANTIPÁTICO(A) - EVITE / SOU TÍMIDO(A) - AJUDE.
Desenvolvimento:

Formar grupos de 05 a 07 alunos e sugerir que, durante 04 (quatro) ou 05 (cinco) minutos, discutam um tema polêmico qualquer, proposto pelo educador.
Avise que, entretanto, na testa de cada um dos integrantes do grupo será colada uma etiqueta (rótulo) e que o conteúdo da mesma deve ser levado em conta nas discussões, sem que seu possuidor, entretanto, saiba o significado.
Com os rótulos nas testas, o grupo inicia a discussão que torna-se naturalmente inviável. Ao final do tempo, solicitar que os alunos exponham suas conclusões que é, entretanto, impossível. Após essa tentativa, os alunos devem retirar a etiqueta e debater as dificuldades que os muitos rótulos que recebemos impõem as relações mais profundas.
A estratégia permite aprofundar os problemas de comunicação e relacionamento impostos pelos estereótipos e pelos preconceitos.
Dica:
Antes que cada aluno retire sua etiqueta da testa, o educador pode perguntar a ele se sabe qual o rótulo que carrega."

Brincadeiras Populares

QUEIMADA

Duas equipes de crianças. Uma de cada lado. Observa-se a mesma distância no meio do campo, traçase
uma linha, chamada fronteira. A equipe fica distante da fronteira por alguns metros. Atrás do grupo, uma segunda linha é traçada, onde fica o cemitério local, onde vão todos que forem queimados da equipe adversária. Cada equipe possui seu cemitério. Os componentes da primeira equipe chegam a fronteira e atiram a bola na segundo equipe. Se a bola acertar alguma criança da segunda equipe, esta
irá para o cemitério da primeira equipe. Se a criança consegue agarrar a bola, ela passa tentando queimar ou para o outro da mesma equipe que se encontra no cemitério. No final, vence a equipe que
conseguir queimar todos os adversários ou a equipe tiver menor número de crianças no cemitério. A bola é atirada com a mão.

BENT ALTAS

Com uma bola, o jogador tenta derrubar a casinha (um tripé feito de taquara ou galhos de árvore) do outro. Este, com um taco de madeira, tenta bater na bola e atirá-la para longe. Ganha ponto quem atingir o objeto, derrubando-o ou defendendo a casinha.
Outra variação é tentar chutar a bola com o pé sem tirar o pé de uma base (pedaço de papelão no chão). Se a bola é atirada para longe, seja com o bastão ou com o chute, o adversário tem que tentar
buscá-la. Até que este volte, o jogador corre até sua casinha e pisa em sua base marcando um ponto.
Volta na sua base e pisa, retorna. Cada vez que pisar na base do adversário e voltar a sua, marca um
ponto. Se o adversário voltar com a bola, tem direito a tentar derrubar a casinha jogando a bola com as
mãos se ele não estiver em sua base para protegê-la. Conta-se tantos pontos quanto as derrubadas de
casinhas ou derrubadas de casinhas e toques com os pés nas bases.

RACHA ou PELADA

A " pelada " pode ser jogada em campos de várzea, praças, ruas de pouco movimento, gramados de jardins públicos, terrenos baldios, praias.
Jogo de bola muito difundido entre crianças e adultos, sem distinção de idade. Qualquer espaço e uma

bola é motivo para uma pelada ou racha, versão informal do popular jogo de futebol.
Geralmente os peladeiros vão se reunindo aos poucos e, enquanto esperam a adesão de outros participantes, aproveitam para disputar linha de passe, bobinho, cascudinho, dupla, chute-a-gol. Estes
jogadores que antecedem a pelada propriamente dita, são uma forma de atrair novos companheiros e,
paralelamente, proporcionar o aquecimento dos jogadores. Reunido o grupo, com número fixo de participantes, mas sempre igual para cada lado, marcam-se as balizas que podem ser improvisadas de
várias maneiras: camisas, chinelos, pedras, pedaços de pau, galhos de árvore.
Dois elementos tiram o par-ou-ímpar e o vencedor começa a escolher seu time. Vão se alternando na
escolha até que não sobre mais ninguém ou se atinja um número considerado suficiente. Normalmente,
os primeiros a serem escolhidos são os melhores jogadores, ficando para o final ou indo para o gol, aqueles que são considerados ruins na linha-ataque ou na defesa. Quando a pelada se inicia com um
número reduzido de peladeiros, à medida que novos elementos se aproximam da beira do campo, vão
sendo escolhidos, entrando sempre um de cada lado.
Na pelada as regras do futebol não são respeitadas, isto é, vale tudo. A única exceção é a mão na bola.
Esta falta provoca a interrupção da partida. è então cobrada uma penalidade, que poderá ser um pênalti,
caso o lance tenha ocorrido dentro da área.Quando jogada na rua ou em praças, freqüentemente não há
goleiros, sendo balizas demarcadas em tamanho bastante reduzido para dificultar o gol.
Sem tempo determinado de duração - a não ser quando se combina previamente o número de gols - o
jogo se desenvolve até escurecer, com incentivos e apupos dos assistentes e torcedores. Quando não há
combinação previa do número de gols da partida, o fim poderá ser determinado pelo primeiro gol feito a
partir do momento em que alguém grita: - " Quem fizer o primeiro gol ganha!". A pelada, então, se torna mais animada com os dois times querendo ter a honra de marcar o último gol e, conseqüentemente, saírem vencedores. Fonte: Governo do Estado do Rio de Janeiro - Folclore fluminense, 1982.

CAVALO DE GUERRA

A brincadeira é feita em duplas. Consiste em montar um sobre os ombros do outro, colocando os pés para as costas do mesmo por sob os braços dele, de maneira a ficar bem firme sobre a sua montaria. A
outra dupla faz o mesmo e depois de montados pegam-se pela mão direita e puxam-se mutuamente, até derrubar os cavaleiros. Quem conseguir ficar sem cair das costas do parceiro é o vencedor.
Essa brincadeira é mais segura quando feita na piscina.

GUERRA

Com giz ou cal, traça-se retângulos ou quadrados nos quatro cantos do salão ou quadra. Um deles ficará
vago e constituirá a "prisão". Em cada um dos outros estará um capitão com seus adeptos. As 3 equipes
já organizadas virão para o centro, ao sinal dado pelo professor. Cada jogador procurará sempre empurrar os adversários para a "prisão". Basta colocar um dos pés no interior dela para ser

considerado
"detido". Será vencedor a equipe que, esgotado o prazo, tiver conseguido maior número de jogadores no
centro do campo.

BARREIRA

Formam-se duas fileiras que se defrontam, os elementos de cada fileira permanecem lado a lado. Uma
das fileiras será a "barreira", os jogadores passam os braços no ombro do companheiro do lado e ficam
com as pernas um pouco afastadas, encostando pé com pé no do colega ao lado. A outra fileira será de
"empurradores ", sendo que os jogadores ficam de mãos dadas.
Dado o sinal de início, os "empurradores" tentam quebrar ou passar através da "barreira", sem largar as
mãos. Os elementos da "barreira" tentam impedir a passagem. Depois do tempo determinado, trocamse
os lados.

PEGADOR SÔ LOBO.

Uma criança é escolhida para ser o lobo e se esconde. As demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam:_ Vamos passear na avenida, enquanto o sô lobo está aí? !
Chegando perto da suposta casa, a criança que está fazendo o papel do sô lobo responde que ele está
ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, com quiser inventar. As crianças se distanciam e
depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete
até que, numa dada vez, sô lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás das outras crianças.
A que for pega, passa a ser o sô lobo na próxima vez.

BARRA MANTEIGA

São traçadas no chão, duas linhas paralelas, distantes entre si aproximadamente 15 metros, podem ser
as margens de uma quadra, por exemplo. Atrás das linhas, duas equipes de crianças ficam em fileiras,
uma de frente para a outra.
Em seguida, é decidido o grupo que dará início ao jogo. Este grupo, por sua vez, escolhe um dos seus
componentes, o qual deve deixar a sua fileira adversária, cujos integrantes devem estar com uma das
mãos estendidas (palmas para cima) e com os pés preparados para uma possível corrida rápida. Ao chegar, a criança bate com uma das mãos levemente nas palmas de seus adversários, dizendo: _barra
manteiga (batendo na mão de cada um). De repente, bate fortemente na mão de um deles e corre em
direção á sua fileira, tentando fugir do adversário desafiado que procura alcançá-lo.
Cruzando sua própria linha sem ser tocado, o desafiante está a salvo. Se alcançado, ele deve passar para o outro grupo da criança que o alcançou. Agora, o desafiado anteriormente, é o desafiante diante
do grupo contrário. Vencerá o jogo, o grupo que em determinado tempo limitado pelos participantes, obtiver o maior número de prisioneiros.
OBS.: Em algumas regiões, o desafiante, enquanto passa as mãos nas palmas dos demais,

declama:
"Barra manteiga, na fuça da nega" (repete quantas vezes quiser) e de repente diz: "Minha mãe mandou
bater nessa DA-QUI:" Nesse momento é que sairá correndo.

TÚNEL AQUÁTICO

Dividem-se as crianças em duas equipes, distantes, uma da outra, como que três metros dentro da piscina. Os jogadores ficarão separados entre si, pelo espaço de um braço estendido à altura do ombro e
com as pernas afastadas lateralmente representando um túnel. Evolução: Dado o sinal de início, os primeiro jogadores , fazendo meia volta, mergulham afim de atravessar o túnel. Terminada a travessia,
voltam aos seus lugares, nadando ou esforçando-se para nadar. Aqui chegando, batem na mão estendida do companheiro seguinte, retomando em seguida a posição primitiva. Os segundos jogadores,
ao receberem a batida, vão à frente da coluna nadando ou esforçando-se para nadar, mergulham e repetem a ação dos primeiros. E assim sucessivamente. Final: Será considerado vencedor o partido cujo
último jogador, depois de ter feito a travessia, levantar em primeiro lugar, a mão direita do companheiro
inicial.

CARNIÇA

Consiste num alinhamento de crianças, em rápido deslocamento, uma a uma, pulando sobre as costas
dos companheiros parados, curvados, apoiando as mãos nas coxas. Pulada a última carniça, o jogador
corre e pára adiante, esperando que os demais saltem sobre ele. É sempre revesado.

REINO DOS SACIS

Num canto do terreno, marca-se o "palácio", onde fica um jogador, o "saci-rei". Os demais "sacis" dispersam-se à vontade pelo campo.
Ao sinal de início, os sacis dirigem-se, pulando num pé só, ao palácio real, para provocar o rei. De repente, este anuncia: "_O rei está zangado!", saindo a perseguí-los, também aos pulos. Ele mesmo conduz ao palácio o primeiro que pega e o nomeia seu "ajudante". A brincadeira recomeça, tal como antes, saindo agora os dois, após novo aviso, em perseguição aos demais e assim por diante. O último
apanhado será o novo rei, na repetição do jogo. Ninguém pode apoiar os dois pés no chão, sob pena de
ser aprisionado, exceto nos seguintes casos: a) quando o jogador estiver dentro do palácio; b) quando o
jogador estiver cansado, devendo, porém, ficar parado num mesmo lugar, ocasião em que poderá ser
apanhado. O jogador aprisionado ficará dentro do palácio, até outro ser preso, só então podendo voltar
ao lugar onde estava antes.

SOBE - ESCADA.

Os participantes do jogo agrupando-se no início de uma escada de um prédio residencial ou escolar. A
disputa começa com um jogo de seleção chamado ‘já-quem-pô" ou "tesoura corta papel". Quem vencer
cada rodada do já-quem-pô, salta para o degrau de cima. Vencerá o jogo quem primeiro alcançar um número determinado de degraus, ou subir e descer os degraus determinados.
Observação: "já-quem-pô" é uma forma de escolha ou seleção como o par ou ímpar, "cara ou coroa",

etc. Na sua realização, esconde-se uma das mãos atrás do corpo, e num ritmo compassado pronunciase;
JÁ-QUEM-PÔ: A expressão "Pô" coincide com a apresentação da mão à frente dos competidores, indicando um dos seguintes sinais: (a) tesoura - punho semi - cerrado, dedos indicador e médio formando uma tesoura; (b) pedra - punho completamente cerrado: e (c) papel - mão completamente aberta. O jogo indica o vencedor seguindo a regra: a pedra quebra a tesoura, a tesoura corta o papel e o
papel embrulha a pedra. Se mais de um jogador vencer a rodada, decidem entre si numa jogada especial.

TRAVESSIA DA FLORESTA

Traçar no chão um retângulo bem grande (sendo a floresta). Dentro ficam três participantes que são os
pegadores, fora ficam os demais, à vontade. Dado o sinal de início, os jogadores que estão fora tentam
cruzar o retângulo, isto é, a "floresta", sem serem pegos. Os três jogadores de dentro tentam pegar os
outros "forasteiros" que cruzam a floresta de um lado para o outro. Quem for preso, passa a ajudar os
pegadores.

PALHA OU CHUMBO

Dividem-se dois grupos de crianças. Um deles é sorteado para ficar junto a um poste, de cócoras, abraçando o poste e os demais segurando sua cintura e mantendo uma mesma altura.
O primeiro componente do outro grupo, toma distância de cerca de dois metros e sobe nas costas de quem está na coluna junto ao poste. Em seguida sobe outro componente, até que todo o segundo grupo
esteja sobre o primeiro. Nesse momento, o grupo de baixo começa a balançar gritando: - PALHA OU CHUMBO?
O jogo terminará quando todos de cima forem derrubados. Invertem-se as posições: quem subiu agora
ficará em baixo.

DE RENDER (PIQUE)

As crianças dividem-se em duas turmas. Sorteiam a turma que vai se esconder. Uma turma procura a
outra.

CABEÇA PEGA O RABO

Formar colunas de mais ou menos oito elementos, cada um segurando na cintura do companheiro da
frente.
O primeiro jogador tenta pegar o último da coluna, que procura se desviar para não ser pego. Se conseguir, o primeiro jogador da coluna troca de lugar com o último.

DANÇA DA COBRA

Formam-se duas equipes iguais, cada qual com quinze crianças pelo menos. Os dois grupos dispõem-se
em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída, riscada no chão. Os componentes de cada equipe
conservam entre si a distância de 1,50m.
Ao sinal de início, o capitão de cada equipe corre atrás, ziguezagueando entre os seus companheiros,
tendo o cuidado de passar à frente de cada um. Isto feito, coloca-se atrás da coluna, a 1,50 m do último
companheiro. Só então, grita: "_Já!", devendo o segundo grupo fazer o mesmo percurso, que depois

há
de ser sucessivamente imitado pelo terceiro, quarto etc., até o fim. Se algum jogador deixa de passar entre quaisquer companheiros, a equipe perde um ponto. É desclassificada a equipe que perde três pontos.
A vitória é da equipe que primeiro completar duas vezes seguidas o percurso total, isto é, o capitão volta, pela segunda vez, no início da coluna. Quando a equipe termina o primeiro percurso, o capitão, ao
ver-se de novo à frente, grita: "_Outra vez!", cabendo ao último recomeçar a dança da cobra, no sentido
oposto, isto é, ziguezagueando para a frente.
Erros comuns: deve-se ter autodomínio (para conservar a formação, durante um jogo tão movimentado). Dentre os erros mais freqüentes, convém assinalar, ainda, o do jogador que acaba de correr não se colocando distante do último, transformando a coluna, em pouco tempo, num mero ajuntamento de crianças.

FINCA

Jogo de 2 participantes - Atira-se um estilete (feito de pedaço de madeira e ferro afiado na ponta, ou qualquer coisa pontiagudo como uma chave-de-fenda), no chão em um ponto determinado. O jogo se
inicia fazendo-se dois triângulos um de cada lado em barro firme ou areia da praia (de preferência após
chuva). Objetivo do jogo é jogar fincando no chão, alternando vezes, tentando dar a volta no triângulo
do adversário e voltar ao seu triângulo . Ao fincar no chão, o jogador faz um risco de finco a finco ligando pontos, direcionando as linhas quebradas até que um consiga fechar, ou melhor ligar o seu lance
ao ponto de partida.
Observação: não pode fincar em cima da linha do outro ou passar por cima dela.

ROUBA BANDEIRA

As crianças são divididas em dois grupos de igual número. Em cada campo, dividido também em dois,
são colocadas duas bandeiras (de cada lado), no fundo dos campos. Cada grupo deve tentar roubar a
bandeira do lado oposto, sem ser tocado por qualquer jogador daquele lado. Se for tocado fica preso e
como uma estátua, colado no lugar. Os adversários podem salvá-lo, bastando ir até o campo e tocar o
companheiro. O lado que tiver, mais meninos presos perde e o outro partido consegue finalmente roubar
a bandeira. Vence quem pegar a bandeira primeiro independente se tiver conseguido colar os adversários.

AMARELINHA

Brincam quantas crianças quiserem e cada uma tem sua pedra. Quando não disputam na fórmula de escolha gritam: - Primeira! (será a primeira a começar) n Segunda! Quem falar em segundo lugar será a
segunda, assim sucessivamente.
Desenham-se no chão as quadras da amarelinha, começando com o céu, 123456789 e 10 e inferno.
1) joga se a pedra na 1ª quadra, não podendo pular nela. Vai com um pé só nas casas de uma quadra e
com os dois pés no chão, na quarta e quinta casa, sétima e oitava, no céu e inferno. 2) Segunda etapa:
Chutinho. Vai se chutando a pedra que foi jogada perto, antes da amarelinha, com um pé só - deve

começar tudo desde a quadra 1. A pedra não pode bater na risca, se errar passa para outra criança até
chegar sua vez novamente. 3) Na terceira etapa, joga-se sem pedra. Com os olhos vendados diz - queimou? As outras respondem: - Não. Assim casa por casa até sua vez. Também na terceira casa é
com um pé só. E os dois pés na 4ª e 5ª casas. 4) Quarta etapa: tirar casa - de costas joga-se a pedra para traz, onde cair, essa Casa será excluída. Risca-se com giz a mesma, podendo pisar nela com os
dois pés.

LÁ VEM O RATO

As crianças ficam em círculo e uma outra permanece no centro, segurando uma corda (cordel) em cuja
extremidade prende-se um peso que será o "rato". Ao início do jogo, a criança do centro deve girar a corda junto aos pés dos participantes que devem pular não deixando que o rato os toque.
A criança deve deixar o rato pegá-la, é afastada do jogo. O jogo terminará quando só restar uma criança
no círculo, a que será a vencedora.

CHICOTINHO QUEIMADO

Uma criança esconde o chicotinho queimado, geralmente uma correia velha ou qualquer objeto escolhido, enquanto as demais tapam os olhos. Quando a criança que esconde acabar diz: _ " chicotinho
queimado cavalinho dourado ! " Depois, todas vão procurar o chicotinho. Se uma criança estiver mais
distante, a que escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Se mais perto, dirá que está quente. Dirá também que está esquentando ou esfriando conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. " Estar pelando" é estar muito perto do chicotinho. A criança que achar o chicotinho queimado sairá correndo batendo com ele nas demais (no caso da correia velha). E é
ela que irá escondê-lo da próxima vez.
Variação: O chicotinho queimado pode ser feito com massinha. Muito legal ! Todos fecham os olhos e o
que vai ficar responsável para esconder, ao invés de esconder vai pegar a massinha e escolher um molde na sala ou qualquer coisa que possa tocar a massinha em cima e ficar com o desenho gravado.
Ela diz: _ chicotinho queimado, cavalinho dourado ! E todos vão tentar saber onde é que ela moldou o
desenho, ou seja, de onde ela tirou. Quem vencer vai ser o responsável da próxima vez.

CABRA-CEGA DE RODA

- Cabra cega?! - Senhor. - De onde vieste? - De traz da serra. - Que trouxeste? - Um saquinho de farinha. - Dá-me um bocadinho/ - Não chega pra mim mais minha velha. As crianças todas tentam beliscar o saquinho de farinha que a cabra-cega, de olhos vendados, no meio da roda, tem em uma das
mãos; e ela tenta agarrar as que lhe aproximam. A que se deixa prender, ou tocar, passa a ser cabracega
e o brinquedo (a brincadeira) recomeça.

CABRA-CEGA DE RODA

Os olhos de uma criança é vedado. A brincadeira se dá em um quarto pequeno ou lugar com poucos móveis para que as crianças não se machuquem.
A cabra-cega é girada pelas crianças e é dado o sinal para que ela comece a procurar. Quem ela tocar ou
agarrar (deve ser combinado) é a próxima cabra-cega.

CABO DE GUERRA
(Puxar a corda)
Os partidos alinham-se, com os jogadores uns atrás dos outros, cada grupo segurando uma metade de
uma corda dividida igualmente entre ambos. A um dado sinal, começam a puxar a corda. Ganha a equipe que houver conseguido puxar maior parte para seu lado (deve ser colocado um lenço no meio da
corda e marcar o centro no chão) ou a maior parte da corda ao cabo de um período de um ou dois minutos.
(Cadeia)
As equipes alinham-se atrás dos seus respectivos chefes, e cada jogador segura pela cintura o que lhe
fica em frente. Os dois chefes, que se defrontam, seguram uma vara em posição horizontal, perpendicularmente a uma linha traçada no solo. A um sinal os partidos puxam para traz, tratando cada
um de fazer todos os jogadores do lado oposto atravessarem a linha.
Para tornar o jogo mais fácil, pode-se marcar uma segunda linha a 1,50 m (ou menos) de cada lado da
linha central, ganhando o grupo que obrigar os outros a passarem essa marca.
(Em fileira)
Este interessante jogo de tração pode dispensar a corda. Na sua mais simples forma, as equipes formam
fileiras de cada lado de uma linha traçada no chão. Consiste o jogo em puxar os membros da equipe oposta, fazendo-os atravessar a linha. O jogador que for assim arrastado passará para a equipe dos seus capturadores.
Usando-se uma corda como linha de divisão entre as equipes, os jogadores colocam-se nos seus respectivos lados, com as mãos na corda, puxando os outros por meio dela.
Uma outra variante estipula o uso de varas para cada par de jogadores contrários.
(Guloseima)
Ata-se, no meio de um longo barbante, uma bala, uma ameixa ou qualquer outra guloseima. Cada um
dos dois competidores recebe uma extremidade do barbante, que deverá fazer desaparecer rapidamente
na boca, no esforço de chegar primeiro à ela. O vencedor poderá comê-la.

ATA E DESATA (estafeta)
Uma cadeira (ou estaca) e uma fita colorida para cada equipe. Como para o "Revezamento simples em
coluna". Sobre a linha de retorno e bem em frente a cada partido, coloca-se uma cadeira, à qual se amarra, com um lado frouxo, uma fita.
Semelhante ao do revezamento acima, devendo cada jogador ir até à cadeira, desatar o laço (ou atá-lo,
conforme o caso), deixando a fita sobra o assento, antes de voltar para bater na mão do seguinte. A fita
é hora atada ou desatada pelos componentes de cada equipe.
Constituem faltas, que acarretam a partida, perda de um ponto, além das indicadas pelo revezamento
simples: deixar de atar (ou desatar) a fita; dar um laço que não se mantenha firme, até o jogador seguinte chegar à cadeira.
Variantes:
* A fita, depois de desamarrada, não é deixada na cadeira, mas trazida na mão e entregue ao jogador

seguinte.
* Atrás de cada partido e a 3 m do último jogador, fica outra cadeira. Cada criança corre para o lugar onde a fita está amarrada, desata-a e leva-a para o lado oposto, deixando-a presa em outra cadeira.
* Em variante encontrada no Coréia, cada criança tem uma flor de papel, com barbantes dos lados. Ao
chegar a sua vez, amarra a flor numa estaca, a qual, findo o jogo, está coberta de flores.

QUEBRAR PANELA

Quebrar uma panela de barro, cheia de bombons, "chicletes" e pendurada num cordão grosso. Com os
olhos tapados e um pau na mão, a criança se movimenta, vagarosamente, para dar pancada na panela
de barro até quebrá-la. A criança para quebrar o vaso deve ficar de olhos vendados, tendo o orientado o
cuidado de não deixar que ela fique debaixo da panela. Para isso usar um bastão grande.

CADÊ O TOUCINHO QUE ESTAVA AQUI?

Toca-se em cada dedo da criança, dizendo o nome popular de cada um: Mindinho, seu vizinho, pai - de -
todos, fura-bolos e mata - piolho. Ou: "Este diz que quer pão, Este diz que não há, Este diz que furtará,
Este diz "alto lá", Este diz que Deus dará. Em seguida, pega-se a mão da criança e, com a ponta do indicador pinicando-lhe a palma, pergunta-lhe: - "Cadê o toucinho que estava aqui?" Resposta: - Gato
comeu. E o diálogo prossegue: -cadê o gato? -foi pro mato. -cadê o mato? - Fogo queimou. - Cadê o fogo? - Água apagou. - cadê a água? - Boi bebeu. - cadê o boi? - Foi carrear trigo. - Cadê o trigo? - Galinha espalhou - cadê a galinha? - foi botar ovo. - cadê o ovo? - Frade bebeu. - cadê o Frade/ - Foi rezar uma missa - Cadê a missa? Nesse instante, a pessoa, usando os dedos médio e indicador, fará os
dois supostos pesinhos que subiram pelo braço, até provocar cócegas debaixo do braço da criança: - "foi
por aqui, aqui, aqui...ACHOU!"
VARIAÇÃO: Pega-se a mão da criança e fala: "Nessa mãozinha havia cinco pintinhos. Pega-se o dedo e
diz: - Um saiu por aqui" outro dedo: - "Outro por aqui". E assim por diante. Depois chega galinha, que são os dedos da pessoa ciscando a palma da criança: "- cadê os meus pintinhos, cló, cló, cló? A pessoa
vai procurando pelo braço acima, até fazer o resto.

PANELINHA

Esta brincadeira, é uma espécie de concurso de "sisudez". As crianças se espalham à vontade, e uma,
que é o "mestre", cantarola:
Fon-fin, fon-fá, Panelinha, panela! Quem ri e falar, Come tudo quanto há... Fechou a rosca.
Com isso ficam todas em silêncio, e procurando fazer as caras mais sérias do mundo, até que uma das
crianças, não se agüentando mais, fala ou cai na risada. O "mestre" aponta-lhe um dedo acusador e grita: - Comeu!
A criança apontada retira-se do brinquedo, que se repete desde o início, e assim sucessivamente. A última a se retirar, portanto a que mais tempo se mantém silenciosa, é aclamada vencedora, e será o "mestre", no caso da repetição.

CONTRÁRIO

Uma criança é escolhida no grupo por fórmula de escolha. Ela ordena para as demais: "- Andem para a

frente" E elas deverão andar para traz, executando as ordens sempre ao contrário. As crianças que forem errando irão sendo excluídas. A última que ficar será a que irá dar as próximas ordens para que a
brincadeira prossiga.

ONDE ESTÁ O CHOCALHO?

Material: Um chocalho, uma venda de pano e lenços de papel
Preparação: As crianças formam uma roda, sendo uma destacada para ir ao centro e ter os olhos vendados.
Para iniciar o jogo, a professora entrega o chocalho, sem fazer ruído, a uma das crianças da roda. esta
passa a agitá-lo, enquanto a do centro, guiada apenas por tal som, deve descobrir a colega que tem o
chocalho. Se acerta recebe palmas e escolhe um companheiro para substituí-la na repetição do jogo. (
No caso de demonstrar dificuldade, a professora, habilmente, procurará ajudá-la, com pistas).

PAR OU ÍMPAR

Regra do jogo: A preliminar par muitos jogos infantis, é tirar o par ou ímpar. Os dois jogadores ou os dois diretores do jogo, ficam à frente, um diz: -Par! , o outro diz:- Ímpar! Ou vice-versa, mantendo a mão direita fechada atrás. Trazem as mãos para a frente com a palma para baixo, simultaneamente, apresentando um, dois, três, quatro ou cinco dedos, ou nenhum. Somam-se os números. Se a soma é
um número par, ganhou o que disse : - "par!". Tem direito a começar o brinquedo ou escolher o primeiro comparsa.

PALITINHOS

A brincadeira consiste em acertar-se o número de pontos que está na mão do adversário, ou dos adversários, somando aos seus. Para isso, cada jogador utiliza-se de 3 palitos, no máximo, podendo em
cada partida colocar na mão todos os 3. Caso contrário, jogará com 2, com apenas 1, e ainda poderá sair jogando com a mão vazia, ou seja, zero ponto (sair de lona), deixando os palitos escondidos na outra mão. O jogo começa quando os participantes expõem uma das mãos fechadas, com os palitos, para que cada um dando um palpite adivinhe a quantidade de palitos contidos nas mãos dos adversários
juntadas aos da sua. Depois de todos dizerem um número (que equivalerá a soma de todos), pela ordem, abrem a mão, para a soma dos pontos.

MALMEQUER

Quando alguém não tem certeza de que seu amor é correspondido, usa o jogo do Malmequer (Calêndula
Arvensis), cujas pétalas brancas e amarelas, são tiradas uma a uma enquanto a pessoa vai dizendo: "mal-me-quer", "bem-me-quer","mal-me-quer", "bem-me-quer", alternadamente até acabarem-se. A última pétala dirá se seu amado a quer bem ou mal .
Como essa flor é mais comum nos campos, nas cidades é substituída pelas margaridas.

BOCA-DE-FORNO

Escolhem-se uma criança para iniciar a brincadeira, sendo o Mestre e coloca-a ao centro da roda. Ela
começa o jogo dizendo os seguinte diálogo:
- Boca de forno? Todos respondem: - Forno!
- Tira bolo? Todos respondem:- Bolo!
- Farão tudo que seu mestre mandar? Todos repetem:- Faremos todos !
- E se não fizer ? Respondem: - Ganharemos bolo !
- Vai ali, vai ali e faz.....

A frase era completada com a ordem de executar uma ação qualquer a certa distância, como: beijar

um
poste, dar "boa noite" a alguém que estivesse à janela, trazer um objeto.
Os meninos partem em direção ao alvo, cumprem a tarefa proposta pelo Mestre e voltam em disparada,
pois o último que chegar leva bolos e fica na espera. Antes de aplicar o bolo o Mestre pergunta: - que
tipo de bolo vou dar nesse aqui? E quantos ? E todos dão palpites. Mas o mestre diz a palavra final.
Bolos: Os bolos são tapas executados na mão direita do último a chegar com a tarefa. São classificados
em:
Anjo: Toca-se levemente
Padre: Bate-se levemente e diz: não cometa mais isto !
Tia: finge que vai bater com força e bate leve.
Mãe: Bate severamente
Pai: bate forte
Capeta: O mais forte !

FOTOGRAFIAS EM COLHER

Nenhum livro de jogos seria completo sem este brinquedo, pois é muito divertido.
Um dos dois jogadores que estão de combinação, sai da sala e, o que fica, tira a fotografia de qualquer
pessoa, pondo-lhe uma colher em frente do rosto e conservando-a assim, durante um ou dois segundos.
O que está de fora é chamado. Entra na sala, pega a colher, examina-a e diz o nome da pessoa cuja
fotografia foi tirada. Os que ignoram o truque ficam admirados, porém o método é simples.
O companheiro que permanece na sala e tira a fotografia, toma a mesma posição e atitude de que se
acha a pessoa fotografada. Se esta estiver com as pernas cruzadas ou estiver fumando, o companheiro
toma a mesma atitude. Portanto, é preciso comparar a posição do companheiro com a dos que estão
brincando, para se saber de quem é a fotografia.

JOGO DA VELHA

Jogo de dois participantes, que se desenvolve sobre um traçado básico, formado por dois pares de linhas
verticais cortados por duas horizontais. Os adversários, que alternam nas jogadas, tentam ocupar três
casas seguidas em qualquer um dos sentidos. Ganha aquele que primeiro atingir o objetivo.
Diz-se que deu velha quando há empate. As casa são assinaladas com 0 ou X ou então marca-as com
pedrinhas, caroços de milho e feijão.

MAMÃE, POSSO IR?

Uma criança é escolhida para ser a mãe e as outras serão filhas. De uma distância é estabelecido o
seguinte diálogo: - Mamãe, posso ir? - Pode. - Quantos passos? - Três de elefante. Dá três grandes
passos em direção à mãe. Outra criança repete. - Mamãe, posso ir? - Pode. Quantos passos? Dois de
cabrito. Dá dois passos médios em direção à mãe. - Mamãe, posso ir? - Pode. Quantos passos? Quatro
de formiga. Quatro passos diminuídos à frente. A primeira das filhas que atingir a mãe assume o posto.

SERRA, SERRA, SERRADOR.

Duas crianças se põem de frente e dão as mãos. Depois, ficam balançando os braços, indo e vindo,
enquanto falam: - Serra, serra, serrador! Serra o papo do vovô! Quantas tábuas já serrou? Uma

delas
diz um número e as duas, sem soltarem as mãos, dão um giro completo com os braços, num movimento
gracioso. Repetem os giros até completar o número dito por uma das crianças.
Variação: Feita com criança de colo. Coloca-se a criança no colo com as pernas voltadas para as costas
de quem está sentado. Segura-se nas mãos da criança e a leva com a cabeça até seus joelhos e retorna-a ao peito, puxando-a dizendo: - serra, serra serrador... quantas tábuas já serrou... é uma, é duas , é três é quatro... e cada vez que diz o número leva a criança até os joelhos. O jogo acaba quando
a criança começar a sorrir. Tendo o cuidado para não deixá-la tonta.

QUANTOS DEDOS?

Este jogo começa do mesmo modo que o Pedra, papel, tesoura, com a diferença de que, quando se conta "três" os jogadores avaliam o número de dedos abertos. Mostram as mãos, com alguns dedos fechados e outros esticados. O jogador que acerta o número dos dedos esticados ou o que mais se aproxima, ganha um ponto. Cinco pontos decidem o jogo.
Variação: adedanha, quando se diz: -já ! Todos colocam os dedos e conta-se dizendo os dedos de acordo com a ordem das letras. a,b,c, d.....z - para escolher a letra de algum brinquedo ou nome de quem vai começar.

TEMAS PARA FESTAS

Festa da PAZ MUNDIAL: Cada convidado deve caracterizar um país, trazendo consigo seus costumes e crenças. Na festa cada um deve tentar trocar idéias sobre o país escolhido pelo outro e durante a festa todos devem participar de danças folclóricas que devem ser ensinadas na festa para todo
o grupo. As comidas devem ser de vários países também.
Festa do TUDO ao AVESSO: Todos os participantes devem vir para a festa com as roupas do avesso.
Festa do SEXO OPOSTO: Os convidados devem vir vestidos do sexo oposto e agir como tal durante
a festa.
Festa do BIGODE: Qualquer coisa é válido, deixe crescer, cole ou desenhe um, mas todos os participantes têm de comparecer de bigode - Sem Bigode não entra !
Festa NACIONAL : Todos devem comparecer a festa vestindo roupas contendo as cores da bandeira
do Brasil ou que tenha a bandeira desenhada - O que vale é o patriotismo !
Festa do ENGOMADINHO: Todos os participantes devem vir com suas roupas bem passadas, engomadas com vincos e sem qualquer amasso. Deve haver um concurso para decidir o mais engomadinho.
Festa dos ANOS 70: Todos devem vir vestidos de Hippies , tudo paz e amor.
Festa da ROUPA ÍNTIMA: Todos devem vir vestindo a roupa íntima por cima da roupa convencional . (exemplo: como Batman e Robin - cuecas sobre as calças)
Festa do FILME: Deve ser escolhido um filme marcante e todos devem vir fantasiados com modelos imitando os personagens.
Festa do ALFABETO: Escolha uma letra e o participante deve vir fantasiado com algum personagem
ou coisa que comece com aquela letra.
Festa das PLUMAS e LANTEJOLAS: todos devem vir vestidos com fantasias criadas com plumas e penas - concurso.
Festa do SAFARI : Todos devem entrar vestidos com roupas e objetos que seriam usados em um

safari.
Festa do VINHO E DO QUEIJO: Cada um deve trazer ora um ou outro.
Festa do JAMES BOND: Todos devem tentar caracterizar com suas fantasias o personagem ou os personagens envolvidos nas tramas.
Festa da BRILHANTINA: A festa dos anos 60, meninas com vestidos de bolinha e laços de fitas e rapazes de couro e brilhantina...Twist nas pistas e danças à dois.
Festa dos ANOS 80: A festa do Dancing Days - vale tudo! Meias brilhantes .... muito brilho!
Festa BEACH: Todos devem vir vestidos com roupas características de praia . Shorts, camisetas, bikinis, tudinho pronto para cair na piscina ao cair da noite ... bebidas de verão !
Festa da GRAVATA DE BOLINHA: Inclusive mulheres devem aparecer com elas !
Festa LATINA: Tudo envolvido em salsa, merengue, tango... é o que vai rolar.. babados, cores, chapéus e rosas..
Festa da MEIA VERDE: Se não estiver vestindo um par delas não entra!
Festa do SERTANEJO: Bota, chapéu.. camisa e calça jeans .. Só vai rolar Zezé de Camargo... Milionário e José Rico.. etc...
Festa de HOLLYWOOD: Boa desculpa pra vestir-se igualzinho ao seu ídolo.
Festa ANIMAL : escolha seu animal e compareça... seja você mesmo !
Festa do ANJO E DO DIABO: Escolha o seu e venha para a festa.
Festa do CHAPÉU MALUCO: boné, chapéu de pena, plástico, palha, lã.. não importa, venha com o seu chapéu e participe de um concurso. (ex: o mais bonito, o mais engraçado, etc...)Vale criação. E no
final fazemos um concurso.
Festa do ÓCULOS MALUCO: cada um vem a festa com um óculos maluco. Vale criação. E no final fazemos um concurso.
Festa das MÁSCARAS: faça a sua e venha mascarado !
Festa FAMÍLIA BUSCAPÉ: vale tudo pra ficar bem jeca e pegar o fogo!
Festa UFO: Somente formas de Aliens são permitidos na festa: _ ET phone Home !
Festa do RICO E POBRE: Escolha o seu e venha à caráter ! Roubar o Rico para ajudar o Pobre? Só
pagando pra ver...
Festa DAS CAVERNAS: Agarre sua clava, despenteie os cabelos, use peles, farrapos, ossos de animais... e se prepare para comer com as próprias mãos !! IABADABADUUUUUUUU!
Festa das GANGSTERS: Peque a sua galera, escolha um estilo e venha enturmado...vale funk, meninos de rua, hippy, punks, etc...
Festa HALLOWEEN (festa das bruxas): Tudo que é de horror... Espante os Maus espíritos !!!!uuuuuuuuu
Festa dos COWBOYS E ÍNDIOS: você vai precisar de bastante espaço e muita natureza para esta festa que cabe fogueira e muita música e dança! (Neste tipo de festa tenha já coreografias préestabelecidas
para que todos possam aprender juntos).
Festa do RABO: Se não vier com um rabo não entra... vale a criatividade !
Festa ÁRABE: Dança do ventre, califas e odaliscas... muitos véus e pandeiros. Comida da melhor qualidade !!
Festa do ARCO-ÍRIS: Escolha a cor de seus convidados. Eles são proibidos de usarem as outras cores, nem mesmo um detalhe pode passar despercebido !
Festa da Cor: O aniversariante deverá mencionar nos convites que os convidados deverão comparecer com alguma coisa da cor que ele escolheu como tema. Ex: cor laranja. Os convidados deverão usar qualquer coisa na cor laranja, podendo ser uma peruca, uma fita no cabelo, uma roupa, sapato, enfim, o que os convidados quiserem, desde que laranja. Sugestão: Renata Galeano.
Festa dos BARANGOS: Não importa quão fora de moda você esteja, basta ser barango...
Outra sugestão de **Flávia:** Festa do Ridículo - Os convidados vão vestido da pior maneira possível e

sem
combinar nada com nada. Tipo saia de bolinha e blusa xadrez, com meia de bichinho , etc... Vale caprichar também na maquiagem e nos acessórios. Concurso do mais feio com direito a desfile.
Festa BREGA: Discos de cantores antigos e novos, de vinil e é claro...pela parede. Vestem-se com roupas fora de moda, perucas, é muito divertido. Flores de plástico, papel, rapadura, jaca, carne louca,
pão com salsicha, dá pra caprichar e fica uma delícia. Decoramos com galinha de plástico, bandejas de
1,99, aliás estas lojas são o must para este tipo de festa.
Contribuição: Catia Garcia - artista plástica - Alphaville - SP
Festa à FANTASIA: Deixe a imaginação de seus convidados voar...
Festa do CIRCO: Escolha ser aquele que sempre desejou no Circo. Cada convidado deve preparar seu próprio número individual ou de grupo.
Festa do CASSINO: Nesta festa seus convidados poderão apostar e jogar diversos jogos. O prêmio e
moeda corrente... você decide !!! (Dentre os jogos podem ser acrescentados jogos de rua, brincadeiras
de criança e de tabuleiro).
Festa HAVAIANA: Lual, colares de flores, mini-saias, ula-ula, surf... tropical.. frutas...Linda festa !
Características principais do lual:
- deve ser feito em dia de lua cheia e de preferência no verão;
- se possível ao som de roda de violão, pandeiros e atabaques;
- roupas floridas, mini-saias, bustiês, camisões floridos, colares e corôas de flores, muitas flores, palmeiras enfeitadas, coqueiros, tochas acesas;
- drinks tropicais com enfeites de frutas, multas frutas e alimentos naturais;
- danças típicas em volta de uma fogueira como o ula-ula, no escuro e perto de água (piscina, mar ou
lago);
e por aí vai...
Festa do ROCK AND ROLL: Sem cabeleiras, caveiras e tudo mais não entra !... Rock a noite toda ! Não se esqueça de convidar os vizinhos..hehehe
Festa PUNK: Roupas negras, cabelos espetados, alfinetes e brincos pra todo lado...
Festa do KARAOKÊ: Teste o dom artístico de seus amigos e faça campeonatos valendo prêmios... Cobre um mínimo de consumação para participar da festa.
Festa CHINESA: O passaporte é se parecer com orientais...E aproveite pra comer a noite toda de palitinho.
Festa do MÁGICO: cada convidado deve trazer um truque para apresentar... não vale denunciar durante o espetáculo. Quem fizer o número mais interessante ganha um prêmio.
Festa do PIJAMA: Prontos pra dormir ! Eh eh.. calma lá.. a festa só tá começando... todos devem vestir suas pantufas, pijamas e camisolas comportadas.
Em épocas de inverno estas festas são uma ótima pedida e os convidados podem tomar pratos quentes
como sopas, chás e chocolates quentes, pipocas, assistindo um bom telão e filmes do momento, jogando
cartas e lendo estórias. Mas nada como uma boa pista de dança pra espantar o sono ! Vale até apagar
as luzes e ter todos circulando com suas lanternas pela casa...
Festa SER CRIANÇAS DE NOVO: Escolha uma idade e faça uma festa onde todos devem vir caracterizados, inclusive encenando comportamentos idênticos. Ex: vestir fraudas, chupar bico, chorar,
etc...

Festa do TICUTIM QUEIMADO CAVALIM DOURADO: esta festa pode ser dada em chás-de-panela ou aniversários. A pessoa homenageada deve ter uma lista de coisas que deve conseguir achar pela casa. No caso da noiva deve achar seus próprios presentes pela casa, escritos em pequenos papéis colados e escondidos e cada um que achar tem direito a ganhá-lo das mãos do convidado que trouxe o
presente.
Festa da TRANSFORMAÇÃO: (Especial para adolescentes Mulheres) - Todos os convidados devem
comparecer cientes que podem ser modificadas. Todos devem trazer consigo maquiagens, perucas, roupas, etc... O dono da festa convida um consultor de beleza como um cabeleireiro e maquiador. Ao sinal todas devem se modificar o quanto puderem com auxílio ou não dos profissionais. É valido mudanças radicais, como corte de cabelo, mudança de cor e pinturas na pele e unhas. Ao final deve haver o desfile e podem ser premiadas quanto a originalidade, beleza e maior mudança. Boa festa para
filmagens e fotos.
Festa dos TALENTOS: Tenha em seu convite um aviso de que os convidados devem trazer um show
para apresentarem na festa, ou seja, cada convidado ou grupo deve inventar um show, seja representação, tocar ou cantar músicas, mímicas, teatro, etc...Cada convidado deve assumir seus próprios talentos.
Festa da ESTÓRIA (PODE SER POEMA): todos os convidados devem estar reunidos no auge da festa. Um painel é colocado à frente dos convidados com uma frase inicial. Cada convidado deve levantar e colocar sua frase no painel continuando a frase dando sentido. Será concluída uma estória que deverá ser encenada por todos.
Festa do B-I-N-G-O Aquático: Colocamos as cartelas em sacos de plástico com zíper e apoiamos em pranchas de natação! A cada número chamado apoiamos as pranchas na borda e executamos um
movimento com o número correspondente de hidroginástica (números grandes tipo 99 somamos (9+9)
e quem completar a cartela toda ao final ganha prêmios!!
Festa DO BRASIL OU COPA: Azul, verde, amarelo e branco. Os alunos (se for para algum tipo de aula/participantes são encorajados a usar roupas durante a semana da independência ou mês da copa e
decoramos o espaço com bandeirinhas e tudo que tiver direito para caracterizar o brasil.
Festa DA MÚSICA PREFERIDA: (pode ser dada em algum tipo de aula ou festa). Cada participante traz sua música preferida e tais músicas são tocadas, seja uma pequena introdução ou inteira durante a aula ou festa.
Festa DO BATOM: todos os convidados devem comparecer usando batom de cor, os que não tiverem
não entram, inclusive os homens - Devem ser batons coloridos. Contribuição: Kleiton - BH/MG
Festa DO CABELO COLORIDO: todos os convidados devem comparecer com o cabelo colorido com
tinta própria
para este fim, quem estiver com o cabelo normal não entra.. Contribuição: Kleiton - BH/MG
Festa DO TÊNIS: Todos os convidados só poderão participar da festa se vierem calçados com tênis. A roupa deverá ser toda esportiva, onde durante a festa haverá jogos recreativos e brincadeiras para todos participarem. Obs: Fica muito interessante se a festa for ao ar livre e com espaço para trabalhar
também com estafetas, mas também funciona em um salão de festas, dependendo das atividades que
serão planejadas. Contribuição: Cristiane Maria de Sousa Oliveira - Pará/Brasil

Festa da PANTUFA: Os convidados deverão comparecer com pantufas com bichinhos. Para ficar mais
engraçado podemos exigir que o convidados compareçam de pijama e bichinho de pelúcia no colo.
Contribuição: Catia Tubino da Rocha -Rio Grande
Festa do MENDIGO: Os convidados deverão comparecer maltrapilhos Imitandos mendigos.
Contribuição: Catia Tubino da Rocha -Rio Grande
Noite do COLAR: homens entram pagando entrada e adquirindo um colar para presentear a uma dama da festa, as damas não pagam entradas mas terão que conquistar o colar para sair, não conquistando pagarão suas saídas. Contribuição: Washington Luiz Campos - BH/MG
Festa JUNINA AO CONTRÁRIO: homens devem vestir-se de mulher e as mulheres de homem. Cada um deve assumir seu papel inclusive nos passos da quadrilha. Mulheres dançam como cavalheiros
e os homens fazem os passos das damas. Obs: Esse tipo de festa é bem engraçado porque na hora de
se chamar certos passos como: _cavalheiro pega a dama, acontece de dar a maior confusão fazendo
com que a festa fique bem animada ! Contribuição: Marcos Demir - BH
Festa dos MOTIVOS: deve ser feito um mural onde todos os convidados devem escrever qual o motivo pelo qual ele vai festejar pode ser um motivo bom ou pode ser um motivo de raiva, desconsolo e
assim vai, no final é muito divertido ler os motivos com a atenção de todos os convidados.
Contribuição:
Risianey Fonseca Prudente - Aracaju-Sergipe
Festa da PORCA e do PARAFUSO: Nesta festa, na entrada os homens recebem um parafuso e as mulheres uma porca. O objetivo da brincadeira é encontrar o par que encaixa. É muito divertido, e paqueras podem começar aí.
Contribuição:Lidiane - Brasil
CDOF: sugerimos que os modelos de pares de porcas e parafusos sejam diferentes para facilitar e motivar a procura.
Variação sugestão:Tiago Capelozzi Pupim - Todos recebem uma porca e um parafuso na entrada da festa de
vários tipos e tamanhos, mais apenas uma porca e um parafuso se encaixam, e a pessoa que encontrar
seu par ganha um prêmio.
Festa do CADEADO: Todas as meninas ganham um cadeado assim que entram na festa.
Conseqüentemente, os meninos que forem entrando, ganham uma chave. Aí cada um procura seu par
equivalente. A festa vira uma festa mesmo !
Contribuição: Fernanda Regina Xineider - ourinhos - SP
Festa do SINAL VERDE: Todos os que entram na festa recebem pulseiras das cores correspondentes
ao seu "estado civil" livre = pulseira verde / enrolado(a) = pulseira amarela/ comprometido(a) pulseira vermelha... (O que vale é a brincadeira). Um super abraço!!!
Contribuição: Fernanda Regina Xineider - Ourinhos - SP
Festa do CHÁ-DE-BEBÊ: Propomos algumas brincadeiras interessantes para divertir os convidados:
1 - Brincadeira do barbante: Todos os convidados devem cortar um barbante (ou papel higiênico) com o
exato comprimento que acham que seria a circunferência da barriga da mamãe (na altura do umbigo). E
quem acertar, ou aproximar mais ganha um brinde ou algo interessante. CDOF

2 - Brincadeira da fotografia: Todos os participantes devem ser avisados para trazer uma foto de si quando tinha 1 ano ou de bebê. Durante a festa todas as fotos são embaralhadas e a mamãe deve tentar adivinhar quem é quem . Se ela erra vai pagando "mico" ou prendas de cada um. CDOF
3 - A brincadeira mais tradicional dos chás-de-bebê é aquela em que antes de abrir os presentes ela tenta adivinhar o que é. Sacode, aperta, vira, desvira e arrisca um palpite. Para incrementar um pouquinho esse jogo as convidadas podem escrever um bilhetinho no presente sem assinar. Através das
mensagens a gestante tem que descobrir quem deu cada presente. Se errar, a amiga que presenteou
pode dar uma "prenda" pra ela. Ex: As amigas podem pedir para ela trocar a fralda de uma boneca, cantar uma canção de ninar ou imitar personagens de desenhos e filmes infantis. Algumas pessoas também costumam desenhar um bebê com batom na barriga da grávida. A cada erro nos chutes dos presentes mais uma parte do corpinho é desenhada. Fonte:guiadobebe.uol.com.br
4- Para ter uma linda recordação do chá, uma idéia legal é espalhar pela festa cartolinas, lápis e canetas
coloridas para que todos possam deixar recados e desenhos para o bebê que está chegando. Fonte:guiadobebe.uol.com.br
5 - Esse jogo é como o da "batata quente", uma caixa contendo um fraldão com alfinete (de bebê) com
flores enfeitadas, bem exagerado, é embrulhado com muitos papeis. E ao sinal de música todos devem
passar a caixa. Quando a música parar a pessoa que ficar com a caixa tira um papel. Esse jogo é bem
engraçado e como os participantes são avisados sobre o conteúdo ninguém quer ficar com ele no final.
Quem abrir o último embrulho da caixa deve usar a fralda pelo resto da festa. É muito animado !
6 - Baby Bingo -pegue um pedaço de papel e divida em 9 quadrados, o quadrado do meio deve estar escrito bebê, tire Xerox e dê para cada participante da festa. Dê para cada participante uma caneta. Cada um deve escrever antes da mamãe abrir os presentes em cada quadrado o que ela vai receber de
presente primeiro (específico). A cada abertura de presente que coincidir com a cartela do participante
ele deve colocar um x. Ganha o bingo quem encher a cartela primeiro ou se tiver difícil, pode ser combinado uma carreira. O ganhador deve gritar baby bingo. E ganha algum prêmio.
Festa do DISCO DE VINIL: Convida todos os participantes que desejam ir á festa para levarem seus discos de vinil e além disso irem fantasiados ou usando roupas de determinada época. Porém, o dj não
pode soltar nada de cd, somente os discos de vinil (bolachões) é que serão ouvidos. Aparece cada coisa
!!!!!!
Contribuição: Claudemir Gomes - Sinop - MT
Festa da PAZ: Minha sugestão é da FESTA DA PAZ, todos devem ir de branco.... poderá ser servido
bombas de chocolate com a mensagem, "Aqui, bomba só se for de chocolate"... pode-se também colocar
um tecido branco bem grande na entrada, pode se TNT, e uma caneta para os convidados deixarem uma
mensagem de Paz...
Contribuição: Zenilda Aurelio Marcondes - SP
Festa dos 30 (ou 40): Sugiro uma festa dos trinta ou quarenta onde só possam participar pessoas que tenham 30 a 39 anos e que tenha um tema: trinta solteiros ou quarenta descasados (40-49).

Contribuição:Margareth Mai - Serra - ES -
Festa Indiana: deve-se decorar o local da festa com deuses e deusas da cultura indiana e os convidados deverão ir trajados com roupas que imitem tal cultura o som também deve ser de músicas
indianas...
Contribuição: Priscylla Gomes - Montes Claros - MG
Festa do Vilão e do Mocinho: as pessoas devem ir fantasiadas de algum vilão (pode ser de desenho
animado) ou mocinho. Contribuição: Natália - Porto Velho RO
Festa do "Apertadinho": as chopp ou cerveja liberado, até o primeiro(a) ir ao banheiro.
Contribuição:Washington Luiz Campos - BH - MG
Festa da Pizza (pizza fest): na festa só são servidas pizzas de variados sabores. Tem que ter catchup, mostarda, maionese em todas as mesas. Refrigerantes. O bolo pode ser no formato de pizza onde ingredientes, doces, substituem os de uma pizza. Ex. calabresa=goiabada, gordurinha da calabresa=jujuba branca, azeitona=bolinha de amendoim, catchup=geléia de morango, gueijo muzzarela=chocolate branco, orégano=erva doce, tomate=jujuba vermelha.
Contribuição: Paulo César Silva Souza - Salvador - BA
Festa do Não: Todos os convidados recebem 5 elásticos e colocam no braço. Quem conseguir fazer a outra pessoa falar a palavra 'não' pode pegar um de seus elásticos! No final a pessoa que tiver mais elásticos pode ganhar um prêmio. E as pessoas que nao tiverem mais nenhum devem pagar um mico.
Contribuição: Henrique Soares - São Paulo
Festa do cabaré: Tudo ao estilo "Moulin Rouge". Vale tocar um tango ou músicas para dançar sensualmente, enfeitar tudo com muitas cores vermelhas, as meninas podem caprichar na maquiagem com batons bem vermelhos, cabelos de época, pinta perto da boca e carregar aqueles chicotinhos para torturar os meninos. E ainda pode colocar a música "Lady Marmalade" de Christina Aguilera como tema para a noite (já que a música é a oficial do filme Moulin Rouge).
Contribuição: Kênia Anunciação- Belo Horizonte/MG.
Festa do Putz Putz: Definição de Putz Putz (batida da música eletrônica - é como a gente se refere à dance music). Uma noite dançante com bastante música mas só pode rolar dance music, música eletrônica, underground... Como se fosse uma boate. Mas tem que ter jogo de luz, globo no teto do salão, fumacinha na pista, pouca iluminação pra destacar o jogo de luz e, é claro, o DJ. Pode ainda ter umas bebidas legais com guarda-chuva no copo, pulseirinhas de neon, aneis com pisca, óculos escuros... Pra uma festa assim é fácil soltar a imaginação.
Contribuição: Kênia Anunciação- - Belo Horizonte/MG.
Festa Maluca: Todos tem que ir fantasiados o mais maluco possível, do tipo saiu do hospício.
Contribuição: Giovanna Rodrigues Pérez - Governador Valadares/MG
Festa Micareta: Cria-se um Abadá e só vai rolar música baiana a noite toda.
Contribuição: Giovanna Rodrigues Pérez - Governador Valadares/MG
Festa da Internet : Todos devem ter se conhecido pela Internet.
Contribuição: Giovanna Rodrigues Pérez - Governador Valadares/MG
Festa dois em um: Cada um deve ir metade de um jeito, metade de outro
Ex: Metade do corpo de verde, metade de laranja, metade homem, metade mulher, metade pijama, metade punk, etc
Contribuição: Vinícius - **Belo Horizonte/MG**
Festa do Cheguei: - É a festa onde todos devem usar roupas com cores bastante chamativas, tipo rosa - choque, laranja, vede -cana ou até mesmo criar algo 'cheguei'.
Contribuição: Dielma barbosa - Salvador /BA
Festa "Bubbles and Perls" (bolhas e pérolas): tudo na festa é formato de bolas de sabão, bolas, pérolas e tudo redondo...

Contribuição: festa sugerida no big brother - rede globo

Festa do Esquisitos - Todos devem comparecer com fantasias bem esquisitas, utilizando materiais diversos como palhas, borracha, tecido, papel, tampas de garrafa e o que mais a criatividade permitir.

Durante a festa rola um desfile para premiar a fantasia mais 'esquisita'. É muito divertido.

Contribuição: Ellen Nobre - Manaus AM

Festa do Cabelo Doido - cada um vai com um penteado bem legal e diferente, vale perucas e tudo mais, o cabelo mais doido ganha um prêmio. Nao fui eu quem inventou, teve uma festa assim na minha cidade.

Contribuição: Alessandra - Ribeirão das Neves - MG

Festa do Igualzinho (dos Gêmeos)- cada um deve comparecer igualzinho a um convidado...roupas, cabelo, até aparência vale...vale premiação pra dupla de igualzinho mais igualzinho!

Contribuição: Fernanda - Sombrio - SC

Festa do preto e branco - Todos fantasiados com roupas PB. A festa terá luz negra pra que o branco fico reflexivo. SHOWWWW.

Contribuição: Ana - Curitiba - Paraná

Brincadeiras ao ar Livre para todas as Ocasiões e Propósitos [6]

1) ALONGAMENTO E AQUECIMENTO

Reserve 10 minutos para praticar exercícios de alongamento e aquecimento com a sua equipe. É muito importante!

2) BOLEADO

Dois times distribuídos em dois campos. Cada time tem um líder. O líder jogará a bola para o campo adversário, tentando balear alguém. Imediatamente, o outro líder pega a bola e faz o mesmo. O líder que bolear, dirá: *"boleei fulano".* Quem for baleado, sai do jogo. Se o líder for baleado, ele é substituído. Os jogadores vão sendo eliminados até sobrarem apenas dois. Ganha quem balear o último adversário, dando a vitória para a sua equipe.

3) GARRAFAL

Idêntico ao boleado. Porém, ninguém pode correr e não há líderes. Todos terão embaixo de suas pernas uma garrafa peti e, de pernas abertas, deverão proteger a sua garrafa. Quem deixar a garrafa cair, sai fora. Os jogadores vão sendo eliminados até sobrar apenas dois. Ganha quem derrubar a garrafa do último adversário, dando a vitória para a sua equipe.

4) BANDEIRINHA ARRIOU

Jogam dois grupos, cada um com seu campo e sua bandeirinha. No fundo de cada campo, coloque a "bandeira" do time, que pode ser qualquer objeto. O jogo começa quando alguém diz *"bandeirinha arriou"*. O Objetivo é roubar a bandeira do time adversário e trazer para o seu campo. Mas o jogador que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém fica preso no lugar. Só pode sair se for "salvo" por alguém do seu próprio time. Ganha o time que capturar a bandeira adversária mais vezes.

5) RESGATE

Idêntico ao "Bandeirinha Arriou". Porém, no lugar da bandeirinha, será colocada uma pessoa do grupo adversário. O objetivo é tocar nessa pessoa e salvá-la. Quando ela é tocada, ela pode correr.

Porém, se for congelada, deverá ser tocada por alguém. Ganha o time que resgatar mais vezes.

6) CHICOTINHO QUEIMADO
Uma criança esconde o chicotinho queimado, que pode ser qualquer objeto fino e comprido, enquanto as demais olham para trás. Depois de esconder, o jogador diz: *"Chicotinho queimou"*. Aí, todos vão procurar o chicotinho. Se tiver mais distante, quem escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Se mais perto, dirá que está quente. Dirá também que está esquentando ou esfriando conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. "Estar pelando" é estar muito perto do chicotinho. Quem achar o chicotinho queimado sairá correndo batendo com ele nos demais até estes chegarem a uma ronda. Quem achou é quem irá escondê-lo da próxima vez.

7) CHICOTINHO CANTADO
O mesmo objetivo do "Chicotinho Queimado". A única diferença é que, ao invés de falar quente/frio, a pessoa deverá cantar uma música. Se tiver mais distante, quem escondeu o chicotinho cantará baixo. Se mais perto, cantará alto. O volume da voz irá variar conforme a proximidade dos participantes. As demais regras são as mesmas.

8) PETECA
Determina-se um espaço, dividido ao meio por um traço. Cada jogador se locomove por todo o espaço, até a linha divisória, na tentativa de rebater a peteca para o outro lado. Se ela cair no seu próprio lado, o adversário marca um ponto; se sair do espaço delimitado é considerado "fora" e não há penalidades para nenhum dos dois. Pode-se determinar um número de pontos e quem o atingir será o vencedor, enquanto o perdedor cederá a vez a outro participante. A peteca pode ser qualquer coisa que tenha mais ou menos o mesmo formato e pode ser feita com papel.

9) CARRINHO DE MÃO
Trace duas linhas no chão, uma de largada e outra de chegada. Os participantes dividem-se em pares e se colocam atrás da linha de largada. Todos contam até três e um corredor de cada dupla se abaixa, estica as pernas para trás e apoia as mãos no chão. O outro corredor levanta as pernas do parceiro e as duplas começam a correr, um com os pés e o outro com as mãos. Quem cair volta à posição de largada. Vence quem chegar à linha de chegada primeiro.

10) AMEBA
Jogo individual parecido com o baleado. Existe uma bola e os jogadores se espalham pela quadra. Quem está com a bola, não pode andar, tendo o objetivo de queimar os outros; ao ser queimada, a pessoa (ameba) deve sentar no lugar, tendo ainda a chance de levantar novamente, tocando alguém que ainda esteja de pé, gritando *"Ameba!"* (a pessoa que estava de pé senta-se e a que a tocou, levanta-se) ou pegando uma bola que acabe vindo na sua direção.

11) PEGA-PEGA
Brincadeira de corrida cujo objetivo é tocar em alguém para transformá-lo em pegador. Quem for pego, pega.

12) PIQUE VOLTA
Espécie de pega-pega, brincado em um espaço muito amplo e que tenha paredes nas duas extremidades. Quem for pego, deverá pegar a pessoa que lhe pegou antes que ela corra e toque no muro. Se o participante conseguir tocar no muro antes de ser pego, ele é quem pega, o que fará com que o pegador se transforme em vítima. Mas se ele for pego, deverá pegar quem lhe pegou antes que ele toque no muro e vire pegador. Vence quem tocar no muro mais vezes.

13) ARRASTÃO
É um pega-pega, mas quem for pego deve segurar na mão do outro pegador e, juntos, deverão pegar os demais. Mas nenhum pegador pode se soltar das mãos dos companheiros.

14) POLÍCIA E LADRÃO
Parecido com o pega-pega. Há dois grupos: o da polícia e o dos ladrões. O papel da polícia é pegar os ladrões e prendê-los em uma “cadeia”. O papel dos ladrões é salvar os companheiros (abrindo a porta da “cadeia”) e se proteger da polícia. Se a polícia prender todos, invertem-se os papéis.

15) CADEIA
É idêntico ao "Arrastão". Mas quando os pegadores ficarem em 3, o que está na ponta deve se soltar das mãos do companheiro e se integrar ao grupo de corredores. Sendo assim, só duas pessoas poderão pegar os demais e, sempre que um terceiro for pego, o da outra ponta sai. *Ex.:* João e Maria pegam Caio. Logo, João se solta e Maria e Caio pegam Lucas. Aí, Maria se solta e Caio e Lucas pegam outro e assim por diante. Só duplas!

16) ESCONDE-ESCONDE
Uma pessoa conta enquanto os outros se escondem. No fim da contagem, deve-se procurar quem está escondido. Se achar, corre até o local escolhido pra ser o batedouro e diz *"1,2,3 fulano em tal lugar"*. Para se salvar, diz *"1,2,3 salve eu"*. Quem ficar por último pode dizer *"1,2,3 salve todos"*. Aí, a mesma pessoa que contou volta a contar. Caso contrário, quem foi achado primeiro é o próximo a contar e procurar.

17) DESAFIOS
Um mestre irá propor desafios aos súditos. Quem realizar primeiro, é o novo mestre e a brincadeira prossegue, sempre iniciando com “*eu desafio vocês a fazem isso...*” (qualquer coisa, no caso; dentro da moralidade, é claro)”.

18) 7 CACOS
Dois times, cada um no seu campo. Os campos são separados por 7 cacos. Uma pessoa de cada equipe tenta jogar a bola e derrubar os cacos. A equipe que derrubar os cacos deve erguê-los novamente, mas se protegendo da outra, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode ajudar a equipe nos cacos. Se a equipe conseguir recolocar os cacos antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e os cacos continuarem no chão, a outra equipe ganha.

19) FUTCOR
Tipo baleado. O jogador diz uma cor e os outros devem correr atrás de algo que tenha essa cor. Quem tocar na cor, não pode mais ser baleado. Porém, quem não tocar em algo que contenha a cor dita a tempo, deverá ser baleado. O primeiro a ser baleado é o próximo a reiniciar o jogo.

20) DANÇA DAS CADEIRAS
Faz-se uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de cadeiras deve ser sempre um a menos. Toca-se uma música animada. Quando a música parar, todos devem sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir sentar, é eliminado e tira-se mais uma cadeira. Ganha quem sentar na última cadeira.

21) DANÇA DAS CADEIRAS COOPERATIVA
Disponha as cadeiras como você faz no jogo tradicional das cadeiras. O segredo do jogo é não eliminar nenhum participante, só cadeiras, ou seja, a cada rodada, você retira uma cadeira e ainda

assim todos deverão sentar-se, como puderem: no colo, no braço da cadeira, deitado sobre os colegas, etc. Neste jogo não há vencedores.

22) DANÇA DAS CADEIRAS ALTERNATIVA
Várias cadeiras serão espalhadas pelo local da atividade. Em cima de cada uma delas, haverá uma bexiga. Todos estarão vendados e uma música animada deverá ser iniciada. Quando a música parar, eles deverão procurar uma cadeira, sentar e estourar a bexiga que tiver na cadeira, sendo guiados pelos jogadores da equipe que não estão participando. Sempre haverá uma cadeira a menos. Quem sobrar, é eliminado. O jogo prossegue até surgir o campeão.

23) RODA RODA
Podem brincar de 2 a 50 pessoas e a regra é sempre a mesma. Cada um pega no braço do outro e forma uma roda. Aí, todos deverão correr em sentido horário, ou seja, correrão rodando. Depois de alguns segundos, o mestre solta seus braços e todos cairão, provocando boas gargalhadas.

24) PASTELÃO QUENTE
Um participante fica curvado e os demais pulam por cima. Quando todos já tiverem pulado, o primeiro que pulou se curva também. A brincadeira prossegue até o ponto em que o número de pessoas seja tão grande que já não dê mais pra saltar sobre todos. Quem não conseguir, será o primeiro a ser curvar na próxima vez.

25) PULA-SELA
É um "Pastelão Quente" na vertical. Um participante fica de quatro e os demais pulam por cima. Quando todos já tiverem pulado, o primeiro que pulou sobe em cima das costas do que está embaixo. A brincadeira prossegue até o ponto em que o número de pessoas seja tão grande que já não dê mais pra saltar sobre todos. Quem não conseguir, será o primeiro a ficar de quatro na próxima vez.

26) MACAQUINHO CHINÊS
O macaquinho chinês, posiciona-se junto a um muro, virado para a parede, e de costas para as outras, que estão colocadas lado a lado, a cerca de dez metros ou mais. O macaquinho chinês bate com as mãos na parede dizendo: "Um, dois, três, macaquinho chinês". Enquanto este diz a frase, os outros avançam na direção da parede. Mal o macaquinho chinês termina a frase vira-se imediatamente para os outros, tentando ver alguém correndo. Quem for visto se mexendo volta para trás até à linha de partida. Assim, as crianças só podem avançar quando o macaquinho chinês diz a frase, pois ele pode fingir voltar-se para a parede e olhar para trás, a ver se pega alguém se mexendo. A primeira criança que chegar à parede será o próximo macaquinho chinês.

27) FUTEBOL HUMANO
Várias pessoas se espalham em um campo enquanto outra tenta atravessá-lo e chegar até o fim. Porém, as pessoas do campo devem impedir (mas não poderão mexer os braços). Quem conseguir chegar ao fim sem ser pego, é um herói.

28) ALERTA
O jogador pega a bola, joga ela pra cima e grita o nome de uma pessoa. A pessoa que teve seu nome citado deve pegar a bola e gritar *"Alerta!"*. Imediatamente, todos devem ficar estátuas. O jogador dá 3 passos e, parado, deverá tentar acertar com a bola na pessoa que tiver mais próxima. Se acertar, a pessoa atingida sai da brincadeira. Se errar, ele é quem sai.

29) PULA SAPO
Corrida de duplas de ida e volta. Cada um deve saltar sobre as costas do parceiro e, com um sapo, cruzar a chegada. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas, ou seja, não vale virar. Se errar,

continua da onde parou. Ganha quem voltar primeiro.

30) TÁ COM QUEM
Os jogadores se colocam lado a lado e a vítima de costas para essa fileira. A vítima joga uma bola pra trás e alguém da fileira deve pegá-la e todos devem colocar suas mãos para trás, a fim de confundir a vítima, que deve dar um palpite sobre quem pegou o objeto. Se errar, faz de novo. Se acertar, quem for descoberto é a nova vítima.

31) JOGAR ÁGUA
Um pega-pega com água. Quem for molhado, molha e assim por diante.

32) CARIMBO
Um pega-pega com lama. Quem for carimbado, pega lama e carimba um outro, que deverá fazer o mesmo.

33) VOLEIXIGA
Forma-se uma roda pessoas, que jogam uma bexiga cheia d'água entre elas. O objetivo é não deixar estourar. Quem deixar estourar, é eliminado da brincadeira até sobrar o campeão.

34) ARRANCA-RABO
O grupo é dividido em dois, os integrantes de um dos times penduram um pedaço de fita na parte de trás da calça ou bermuda, eles serão fugitivos. Ao sinal do mestre, os fugitivos correm tentando impedir que as crianças do time adversário peguem suas fitas, quando todos os rabos forem arrancados, as equipes trocam os papéis, quem era pegador vira fugitivo.

35) FURACÃO
Os participantes seguram uns nas mãos dos outros e formam uma corrente aberta, mas o mestre deve ficar na ponta. Então, o mestre começa a correr e a fazer voltas e curvas. Os últimos da corrente deverão cair no chão, o que provocará riso geral.

36) CHICOTINHO
Os componentes deverão tirar a sorte para ver quem ficará com o chicote. Deverão sentar na roda com as pernas cruzadas. Quem estiver segurando o chicote corre ao redor da roda e então pergunta: - *Posso jogar?* E todos respondem: - *Pode!* Aí, ele deixa o chicote cair atrás de alguém da roda. Este deverá perceber, pegar o chicote e correr atrás de quem jogou antes que este sente no seu lugar. Se conseguir pegar aquele que jogou ele será o próximo a jogar o chicote, se não conseguir quem jogou o chicote continuará segurando o chicotinho para jogar atrás de outra pessoa.

37) CONGELADO
Uma espécie de pega-pega. Quem for pego, deve ficar parado no lugar onde foi tocado, até que alguém que ainda não foi pego toque nele, o libertando.

38) CHOCOLATE INGLÊS
Várias pessoas formam uma roda. Juntam-se as mãos e vão batendo na mão de cada membro conforme vai passando a música... A música é: "*chocolate inglês tá na boca do freguês. Primeira vez um, dois, três..."* Bate na mão de sílaba em sílaba, fala uma sílaba e bate na mão do companheiro do lado, fala outra sílaba e o companheiro bate na mão da outra pessoa... Assim por diante. A música vai terminar no "três". Quando terminar, a pessoa que recebeu o tapa na mão por último terá que pisar no pé de alguém (cada pessoa do jogo só poderá dar um passo na hora que terminar a música). Se ela conseguir, a pessoa em quem ela pisou é eliminada. Se não conseguir, ela fala o nome de outra pessoa do jogo, que poderá pisar em quem quiser. A brincadeira prossegue até só

uma pessoa, o vencedor.

39) BARREIRABOL
Jogam um representante de cada equipe. Um será o baleador (que ficará na linha de chegada) e o outro será o fugitivo (que ficará na linha se partida). O objetivo do fugitivo é chegar o mais próximo possível da linha de chegada sem ser baleado, uma vez que o baleador irá ter à sua disposição dezenas de bolas de papel para jogar no fugitivo. Quando o fugitivo for baleado, risca-se no chão o lugar exato aonde ele foi baleado. Depois disso, invertem-se os papéis. O fugitivo que chegar o mais perto possível da linha de chegada vence a prova.

40) TRÊS, TRÊS, PASSARÁS
Primeiro temos que escolher dois participantes que serão a ponte, dando as mãos um para o outro. Sem que o restante da turma saiba, eles decidem quem será pera ou maçã. Os demais fazem uma fila que passará por debaixo da ponte. A dupla que é a ponte juntam suas mãos e as levantam, formando a ponte. Aí, a dupla canta: *"Três, Três, Passarás, derradeiro ficarás. Bom barqueiro, bom barqueiro, dê licença pra eu passar"*. Quando quase todos já tiverem passado por debaixo da ponte, a dupla prende seus braços na cintura do último da fila e perguntam baixinho sem que os outros ouçam: - *Você quer pera ou maçã?* O Participante escolhe e vai para trás de quem representa a fruta que ele escolheu. No final ganha o participante que tiver mais gente atrás, ou seja, a fruta mais escolhida.

41) PASSA BOLA
Os jogadores formam uma roda e, quando a música estiver tocando, passarão a bola de mão em mão. A música é *"Lá vai a bola, passando na roda, quem ficar com a bola na mão, cai fora!"*. Quem tiver segurando a bola no "fora", é eliminado e a brincadeira prossegue até sobrarem apenas dois, da onde sairá o campeão.

42) ESTÁTUA
Os jogadores formam uma roda e, rodando, cantam a música: *"O Circo pegou fogo, palhaço deu sinal, acuda, acuda, acuda a bandeira nacional, Brasil, 2000, se buliu, saiu!".* No "saiu", os jogadores têm 5 segundos para escolherem a melhor posição para ficarem estátuas. O mestre começa a provocar e, quem se mexer, sai. Ganha quem for mais resistente, que será o próximo mestre.

43) ALTURINHA
É um pega-pega, mas ninguém pode ser pego se estiver sob qualquer altura.

44) SOMBRA
É uma espécie de passeio sincronizado. Forma-se uma fila de pessoas, uma atrás da outra, e o mestre fica na ponta. Tudo que o mestre fizer, os participantes deverão fazer também. Aonde ele entrar, os outros deverão entrar também. Se o mestre fizer exercícios corporais, posições e movimentos engraçados, com certeza a atividade será muito divertida.

45) GELINHO
É um congelado, mas quem for pego, além de ficar parado, deverá abrir as pernas. Ele só poderá ser descongelado depois que alguém passar por debaixo de suas pernas três vezes.

46) GARRAFÃO
Desenhe no chão uma garrafa grande e um outro círculo fora dela que será o céu. Uma pessoa fica no céu e é o pegador. O resto da turma fica em volta do garrafão. O pegador vem correndo do céu e tenta pegar os outros jogadores, que correm em volta do garrafão. Não vale pisar na linha nem entrar no garrafão, mas vale pular por cima dele. Quem for pego vai levando tapas dos outros até

conseguir chegar ao céu.

47) BOCA DE FORNO
Brincam: um mestre e os demais participantes. O diálogo é assim:
MESTRE: *"Boca de forno"*
DEMAIS: *"Forno é"*
MESTRE: *"Vão fazer tudo que o mestre mandar?"*
DEMAIS: *"Vamos"*
MESTRE: *"E se não fizer?"*
DEMAIS: *"Leva bolo"*
Aí, o mestre manda os participantes buscarem algo. Quem trouxer primeiro, será o novo mestre, os demais, levarão palmadas. E assim por diante...

48) BANHO DE CHUVA
Implica em promover brincadeiras de roda e de corrida debaixo de chuva.

49) BOBINHO
É uma brincadeira de bola. Os jogadores vão jogando a bola um para o outro, e o objetivo do bobinho é roubar a bola. Se conseguir, quem chutou a bola pela última vez será o novo bobinho. Pode ser brincado com os pés ou com as mãos.

50) PASSA PRENDA
Os participantes formam uma roda e, conforme a contagem regressiva, vão passando a prenda (que deverá estar escrita em um pedaço de papel). O mestre começa a fazer a contagem e todos ajudam "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1". O participante que estiver com a prenda no 1, deverá pagar o mico que está escrito, mas não será eliminado. Novas prendas são colocadas na roda até a brincadeira se desgastar.

51) COBRINHA
Dois participantes seguram nas extremidades da corda e começam a fazer movimentos com ela. Enquanto isso, os demais participantes deverão ultrapassar a corda sem tocar nela. Se não conseguir, é eliminado. Quando todos já tiverem passado, deverão passar para o outro lado. E por aí vai até chegarmos a um campeão.

52) GALINHA GORDA
É como se uma noiva fosse jogar o buquê, mas no lugar do buquê é uma bola. Os participantes se agrupam e o mestre deverá joga a bola para trás. O mestre diz: *"Galinha Gorda".* E os participantes: *"Gorda é".* Mestre: *"Por cima ou por baixo?"*. Conforme a escolha dos participantes, o mestre deverá jogar a bola ou por cima ou por debaixo das pernas. Se a bola cair no chão, eles podem pegá-la. Quem pegar a bola é o próximo a jogar.

53) PEIXINHOS
Os participantes formam uma roda e o mestre começ*a a cantar: "É do Tango, tango, morena, é do carrapicho, Vamos jogar (nome da criança), morena na lata do lixo".* Quem tiver seu nome citado, vai pra dentro da roda e fica dançando. A estrofe é repetida até que todos já estejam dentro, menos o mestre. Depois que todos já estão no fundo do mar, o mestre canta: *"Se eu fosse um peixinho, pudesse nadar, tirava fulano do fundo do mar".* E vai repetindo e formando a roda novamente, mas sempre é só o mestre quem canta. O mestre tira todos do fundo do mar, menos um. Quem ficar dentro da roda é o lixeiro, Então, todos gritam: *"lixeiro, lixeiro, lixeiro...".*

54) MORTO E VIVO

Os participantes ficam um do lado do outro em forma de fila. Quando o mestre disser *"morto",* todos devem se agachar. Quando o mestre disser *"Vivo"*, todos devem se levantar. Quem se atrapalhar com a estratégia do mestre, e errar, sai da brincadeira. O último que sobreviver sem nenhum erro é o campeão e será o novo mestre.

55) DENTRO E FORA
Idêntico ao morto vivo, mas ao invés de... MORTO > Agachado / VIVO > Em pé. É assim: DENTRO > Dentro do círculo / FORA > Fora do círculo.

56) PEGA AJUDA
Pega-pega, quem for pego, vira pegador e ajuda a pegar os demais. A brincadeira acaba quando todos se tornarem pegadores.

57) GATO E RATO
Os jogadores estarão espalhados pelo espaço na posição sentada. Haverá um pegador (gato) e um fugitivo (rato). Ao sinal de início do mestre, o rato deve fugir e o gato procurar pegá-lo. O rato pode quando desejar tocar a cabeça de qualquer um que estiver sentado e este será o novo rato e quem era o rato agora se senta.

58) CONTRÁRIO
Os participantes ficam um do lado do outro. O mestre irá mandá-los fazerem coisas como andar pra frente, levantar a mão direita... Enfim, qualquer coisa que se pode fazer o contrário. Os participantes então, deverão fazer exatamente o contrário. Quem errar e fazer o certo é eliminado, até sobrar um único campeão.

59) PULINHO
É um congelado, mas quem for pego, além de ficar parado, deverá se agachar. Ele só poderá ser descongelado depois que alguém saltar por cima dele três vezes.

60) CARICA
Jogo de duplas. Em um espaço amplo, são desenhados no chão vários círculos, distanciados um do outro em, pelo menos, 2 metros. Cada jogador terá um pedaço de papel amassado e achatado (carica) e, um de cada vez, deverá acertar a carica dentro do círculo. Se acertar, o jogador pode ultrapassar um círculo, ou seja, a distância é sempre igual (2 metros). Se errar, ou se a carica sair do círculo, ele volta pro início e fará tudo de novo. Ganha quem atingir o último círculo primeiro.

61) BOLA NA PAREDE
Jogo de duplas. De cada vez, um participante joga a bola contra a parede. Nisso, o adversário tem que pegar a bola e fazer o mesmo até que alguém não consiga pegar. Esse alguém é eliminado e quem ficou no jogo escolhe um novo rival. Ganha o vencedor da última dupla.

62) BATE E CORRE
Os participantes formam uma roda e um jogador iniciará a brincadeira. Ao sinal de início, o jogador separado põe-se a correr em volta da roda, devendo bater inesperadamente no ombro de um colega. Este sai no seu encalço, enquanto o outro continua a correr em torno da roda para tentar ocupar o lugar, agora vago no círculo, antes de ser apanhado. Se conseguir, o corredor desafiado reinicia a brincadeira indo tocar outro. No caso contrário, o alcançado vai para o centro da roda. Lá fica até outro cometer erro semelhante ao seu, trocando de lugar com ele.

63) ELÁSTICO
Duas crianças são escaladas para segurar um elástico com os pés, ficando aproximadamente

distantes 2 metros uma da outra. A criança que fica no centro do elástico tem de fazer todos os movimentos combinados com os colegas antes de iniciar a brincadeira. Pode ser pular com os dois pés em cima do elástico, com os dois pés fora, saltar com um pé só, etc. Se conseguir, ela passa para a próxima fase, que é a de executar os mesmos movimentos, só que os dois colegas passarão o elástico para o tornozelo, joelhos, coxa e cintura. Os mesmos movimentos deverão ser repetidos. Se a criança errar, trocará de posição com um dos colegas que esta segurando o elástico. Ganha quem pular o elástico até a cintura sem errar.

64) PULAR CORDA
A corda é movimentada por duas pessoas e as outras pessoas pulam. Quando apenas uma for pular, se ela errar é substituída. Quando forem várias pessoas, quem enganchar na corda é eliminada. Há várias versões para essa brincadeira. Vale a pena perguntar quem conhece alguma e executá-la. Pular corda é uma brincadeira que permite a criação de diversas versões diferentes. Crie!

65) PIQUE LATA
O perseguidor conta até 20 enquanto as outras crianças se escondem, daí ele sai procurando quem está escondido. Existe uma lata e toda vez que o pegador achar um dos companheiros escondidos, deve ir até à lata e chutá-la, dizendo *"1, 2, 3 fulano em tal lugar"*. Para se salvar, o escondido tem que chutar a lata e dizer *"1, 2, 3 salve eu"*. O primeiro que foi encontrado será o próximo pegador, mas isso pode ser evitado se o último escondido chutar a lata e disser *"1, 2, 3 salve todos"*. Aí, o mesmo pegador volta a procurar.

66) JOÃO BOBO
Forma-se uma roda de pessoas. Todos devem estar bem próximos, de ombro-á-ombro. Escolhem uma pessoa para ir ao centro. Esta pessoa deve fechar os olhos, deve ficar com o corpo totalmente rígido, como se tivesse hipnotizada. Ao sinal, o participante do centro deve soltar seu corpo completamente, de maneira que confie nos outros participantes. Estes, porém, devem com as palmas das mãos empurrar o "**João bobo**" de volta para o centro. Como o corpo vai estar reto sempre perderá o equilíbrio e penderá para um lado. O movimento é repetido por alguns segundos e todos devem participar ao centro.

67) PENSA RÁPIDO
Os participantes formam uma roda. Quem estiver com a bola deverá dizer o nome de um participante e jogar a bola pra ele. Se ele não conseguir pegar a bola, ele é eliminado. Se conseguir pegar a bola, diz o nome de outra pessoa que dará sequência à brincadeira, da onde sairá um vencedor.

68) MÃE DA RUA
Os participantes têm que atravessar de uma calçada para a outra pulando de um pé só e ao mesmo tempo fugir da mãe da rua, que corre com os dois pés, mas estará longe durante a travessia dos "sacis". Aqueles que forem pegos podem correr com os dois pés e começam a ajudar a capturar os outros. A brincadeira termina quando a turma toda for capturada.

69) FUZILADO
Um participante diz o nome de outro e joga a bola bem longe. Enquanto os demais se escondem, quem teve o nome citado deverá pegar a bola e fuzilar os outros. É a mistura do baleado com esconde-esconde. Quem for achado, é fuzilado com a bola. Quando todos já tiverem sido fuzilados, o que fuzilou faz o procedimento inicial.

70) PARALISADO

É um congelado. Quando uma parte do corpo é atingida, ela é paralisada e a vítima não pode movimentá-la, mas continua brincando, ou seja, só sai da brincadeira quem já estiver totalmente paralisado.

71) PIQUE SACI
É um pega-pega comum, mas só vale usar 1 pé pra correr, valendo alternar entre os dois

72) BALANÇA
Dois mestres pegam alguém pelas pernas e braços e começam a balançar seu corpo pra lá e pra cá. Uma variação é fazer isso com mais pessoas, ou seja, os balançados seguram um no braço do outro. É divertidíssimo!

73) XADREZ HUMANO
Joga uma dupla de cada vez. Em alguns pedaços de papel, escrevem-se números de 1 a 12. Em outros pedaços de papel, escreve-se 4 partes do corpo (MÃO, PÉ, BUNDA, CABEÇA). No chão, faz-se um grande quadrado dividido em 12 quadradinhos, de aproximadamente 40 cm cada, numerados de 1 a 12. Tira PAR ou IMPAR pra ver quem começa. É feito o sorteio de número e de parte do corpo. A missão é colocar a parte do corpo sorteada no número sorteado. Ex.: Cabeça no 7, Pé no 11... E por aí vai até alguém se desequilibrar. Quem ganhar, escolhe o novo adversário. Vence o campeão da última rodada.

74) PACMAN
Pega-pega na quadra, porém só é permitido andar por cima das linhas da quadra. O "pacman" (pegador) também deverá andar apenas pelas linhas. Quem for pego, deverá sentar no local exato onde foi pego e servirá de obstáculo para quem está fugindo, mas NÃO para o "pacman", ou seja, o pegador pode pular as pessoas que foram pegas por ele e estão sentadas no chão, mas os fugitivos não podem pular esses obstáculos. Quem for o último a ser pego será o vencedor.

75) PEDRA, PAPEL, TESOURA
Um pega-pega bastante divertido. Correm três pessoas em cada rodada. Pedra corre atrás da tesoura, tesoura corre atrás do papel e papel corre atrás da pedra, ganha o primeiro que cumprir sua tarefa.

76) LATERAL
Jogam duas equipes e dois baleadores. Cada equipe tem seu campo, que estará dividido por uma linha. Quando os baleadores gritarem “Já”, as equipes terão que trocar de campo imediatamente. Durante a correria, os baleadores tentarão balear alguém. Se não conseguir, faz outra rodada. Se conseguir, quem for baleado fica do lado de quem o baleou. O jogo prossegue até não sobrar mais ninguém. Aí, vence o baleador que tiver pegado mais gente.

77) PROTEGIDO
Duas pessoas irão dar as mãos e fazer uma roda. Dentro dessa roda ficará o protegido. Quando as duas pessoas disserem JÁ, os demais participantes deverão tocar no protegido, mas não será fácil, pois as duas pessoas o protegerão de todas as formas possíveis, inclusive correndo. Quem conseguir tocar o protegido, é o novo protegido.

78) FUT'ÁGUA
É um baleado, mas é com bexigas de água, quem for baleado ficará molhado e deverá pegar outra bexiga de água e molhar outro.

79) PONTAPÉ

Pega-pega comum, mas com chutes. Quem levar um chute, será o novo pegador e deverá chutar alguém para ser substituído.

81) SEU LOBO
Um jogador é escolhido para ser o lobo e se esconde. Os demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam*: "Vamos passear na floresta, enquanto o seu lobo não vem, tá pronto, seu lobo?"* O seu lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, como quiser inventar. Então os demais participantes se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, seu lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás dos outros. Quem for pego, passa a ser o novo seu lobo.

82) TRAVESSIA
Escolhe-se quem vai ser o barrador. O barrador ficará no centro do terreno e deverá tentar impedir que os participantes (um de cada vez) ultrapassem e cheguem até o fim. O barrador poderá correr atrás do intruso, o importante é tocá-lo. Se o intruso conseguir chegar no fim do terreno sem ser pego, volta a compor o grupo de pessoas que está esperando para brincar. Se o barrador conseguir pegar o intruso (ele dirá: *"barrei!")*, este se une a ele com as mãos e também vira barrador, com o mesmo objetivo. O jogo acaba quando todos viram barradores.

83) PIQUE TROCA
Os participantes formam uma roda gigantesca e escolhem um bobo, que ficará no centro dela. A cada rodada, o bobinho irá ordenar que duas pessoas troquem de lugar. Ex.: BOBINHO: - *Maria e Beto*. Imediatamente, Maria deverá ir para o lugar de Beto e Beto deverá ir para o lugar de Maria. Enquanto isso acontece, o bobinho tenta entrar em um dos lugares vazios. Se não conseguir, faz outra rodada. Se conseguir, quem perdeu o lugar é o novo bobo.

84) BALEIO
Forma-se um grande retângulo. Na linha desse retângulo ficarão os jogadores. No centro do retângulo existirá uma bola. No JÁ, todos devem sair do seu lugar e ir ao centro do retângulo pegar a bola. Quem pegar a bola poderá balear uma pessoa, que sairá do jogo. O jogo prossegue até sobrar apenas um (o vencedor).

85) AMBULÂNCIA
Dois mestres pegam alguém pelas pernas e braços e começam a correr com ele, fingindo que é um emergente. Também se pode fazer isso com mais pessoas. Ou seja, os emergentes seguram um no braço do outro.

86) DUPLINHA
É um pega-pega. Escolha o pegador e o corredor. Os demais participantes deverão formar duplas, que deverão andar de braços dados. Quem não tem sócio deve correr do pegador, dando braço a um jogador de uma dupla. Nesse caso, o par do outro lado vira corredor e foge, para pegar em outra pessoa de outra dupla, onde acontecerá o mesmo. Quem for pego é o novo pegador.

87) TACO
Desenhe com giz dois círculos em lados opostos do espaço onde estiverem jogando. Ao lado de cada círculo, coloque uma base. Os jogadores se dividem em dois times. Um time começa com os tacos (os rebatedores) e o outro com a bolinha (os lançadores). Os lançadores devem tentar derrubar a base oposta com a bolinha, e o rebatedor deve defender a base com o taco. Se o

rebatedor acertar a bolinha, o lançador da base oposta (que jogou a bola acertada) deve correr para pegá-la. Enquanto o lançador não pegar a bolinha, os rebatedores correm entre as bases e batem os tacos quando se cruzam. Cada batida vale um ponto. Quando o lançador pega a bolinha, ele pode jogá-la para o parceiro ou tentar acertar um dos rebatedores. Quando um rebatedor é acertado pela bolinha fora do círculo, ele é queimado. Quando a base é derrubada ou um jogador é queimado pela bolinha, invertem-se os times: lançadores passam a ser rebatedores. Tem que combinar o número de pontos necessários para ganhar antes de começar o jogo.

88) CABRA CEGA
Um grupo dá as mãos e forma uma roda. Escolhe-se a cabra cega, que ficará no centro da roda. A cabra cega tem seus olhos vendados e uma pessoa a rodará 25 vezes, fazendo com que ela fique zonza. A função da cabra cega é pegar uma pessoa da roda, que estará em movimento. Lembrando que em nenhum momento os componentes da roda podem soltar as mãos. A pessoa que foi tocada pela cabra cega é obrigada a deixar que a cabra cega apalpe seu corpo todo. Se a cabra cega errar, continua a brincadeira. Quem for descoberto, é a nova cabra cega.

89) CACHORRINHO
Pega-pega comum, só que os participantes só poderão correr de quatro, como cachorrinhos.

90) GATO MIA
Escolham um jogador para ser o pegador. Ele deve ter os olhos vendados. O pegador conta até dez enquanto os outros jogadores se afastam dele. Não vale correr. Depois de contar até dez, o pegador sai à procura dos outros. Quando pegar alguém, ele diz **gato mia!** A pessoa que foi pega tem que miar. Se o pegador acertar quem é, a pessoa vira o próximo pegador. Senão, continua tentando...

91) TOURO HUMANO
Uma pessoa será o touro. De cada vez, um participante montará no touro e tentará, em meio aos movimentos bruscos do touro, permanecer em cima dele. Ganha quem ficar mais tempo nas costas do "touro".

92) RASTEIRA
Dois competidores se apoiam, com as mãos, nos ombros um do outro e tentam derrubar uns aos outros sem as mãos. Quem conseguir derrubar o adversário sem usar as mãos, vence.

93) PISADINHA
Dois competidores se apoiam, com as mãos, nos ombros um do outro e tentam pisas uns nos pés dos outros. Ganha quem conseguir pisar mais vezes no pé do adversário.

94) IMITOKÊ
Os participantes fazem uma roda. Quem for começar deverá fazer um gesto ou movimento. O próximo deverá repetir o movimento e criar outro, o próximo repetir os dois e criar o seu, e assim por diante,até alguém esquecer e errar.

95) CORRIDA DOS ANIMAIS
Tira-se 0 ou 1 para saber qual será a dupla inicial. São escritos nomes de vários animais em pedaços de papel. Os animais são sorteados e cada participante da corrida deve correr imitando o animal que lhe é cabido. Ex.: Fulano corre como um jumento e Beltrano como um sapo. Como em toda corrida, ganha quem chegar primeiro. Quem vencer, escolhe o novo adversário. Ganha a corrida o vencedor da última dupla.

96) IRMÃOS

Inicialmente os jogadores formam pares, os irmãos, que se dispõem em duas colunas. Depois de cada uma houver tomado conhecimento do seu irmão, cada coluna dará formação a um círculo, com um afastamento de uns dois metros aproximadamente. Os dois círculos giram, enquanto os participantes cantam alegremente. A um sinal dado pelo professor (apito) desfazem-se os círculos e cada jogador procura o seu irmão. Encontrando-o devem ambos dar as mãos e abaixar-se. O último a fazê-lo será eliminado. A brincadeira prossegue formando-se novamente os dois círculos primitivos. Vence a última dupla.

97) INSTINTO

Os participantes dão as mãos e formam uma roda. Dentro da roda, ficarão dois jogadores. Um deles ficará vendado e o outro está de posse de um chocalho (uma lata com pedras). O objetivo do que está vendando, é pegar o que está com o chocalho, através do som que este fará. A rodada dura até o vendado conseguir pegar o que está com o chocalho. Quando isso acontece, os papéis se invertem. É uma brincadeira longa, mas vale a pena ser feita.

98) SERPENTE

Os jogadores ficam em círculo e um participante permanece no centro, segurando uma corda. Ao início do jogo, o participante que está no centro deve girar a corda junto aos pés dos integrantes da roda, que deverão pular, não deixando que a "serpente" lhe toque. Quem for tocado pela corda, é eliminado. E o jogo prossegue até só restar um jogador no círculo, o vencedor.

99) BARRA-MANTEIGA

Jogam duas equipes. Cada equipe tem seu campo. Os campos são separados por um espaço vazio de 8 metros. Alternadamente, os jogadores vão até o lado adversário. Todos devem estar com as palmas das mãos viradas para cima. O jogador bate com a palma de sua mão numa das mãos e corre para o seu lado. Quem receber o toque, imediatamente corre atrás e tenta pegar o adversário, se conseguir, este passa a ser da equipe que o apanhou, e o jogador que o pegou faz a mesma coisa no grupo contrário. A equipe que conseguir agarrar mais do outro grupo é a vencedora.

100) BALEADO

É como um pega-pega, mas com bola. Só na primeira vez, o mestre deverá jogar a bola para o alto e citar o nome de alguém, que deverá pegar a bola e balear um corredor, dizendo: *"baleei fulano"*. Quem for baleado deverá pegar a bola e balear mais um, que deverá fazer o mesmo.

101) TATO

Jogam vários participantes de cada equipe. São duas rodadas: cada equipe tem seu tempo. É feita uma fila lateral. Por sorteio, um dos integrantes da fila será o bobo. Ele deverá ser vendado. Logo após, o mestre sorteará o nome de outra pessoa e dirá para o bobo. A função do bobo é, através do tato, adivinhar quem é a pessoa que o mestre falou. Para isso, ele se dirigirá à fila e tocará todos os participantes, um por um. Se estiver em dúvida, poderá pedir que as suas opções deem um passo a frente, para que ele possa tocar novamente nelas. O bobo só poderá tocar uma vez em cada participante, exceto nos que ele destacou (três vezes). Depois de apalpar corretamente, ele levantará o braço de quem ele acha que é a pessoa. Depois, é a vez da outra equipe. A equipe que acertar, ganha a pontuação. *OBS.:* Em caso de participação de pais, fazer com que o pai seja o bobo e o filho integre a fila.

102) ALMOFADÃO

Os jogadores formam um círculo. Um participante é escolhido aleatoriamente para jogar a almofada para o alto (dentro do círculo). Após observar onde a almofada caiu e dizer quantos passos poderia dar até chegar à almofada, partindo do seu lugar no círculo. Logo, de olhos vendados, dará tais passos e tentará sentar na almofada. Será vitorioso o participante que conseguir sentar-se na almofada. Caso não tenha conseguido repetirá a situação sem a venda nos olhos para reavaliar sua

estimativa.

103) CARACOL
Depois de desenhada a figura no chão, as crianças determinam uma ordem entre elas. A primeira joga a sua pedrinha no número 1. O objetivo é percorrer todo o caracol, pulando com um pé só em todas as casas, até passar por todas, só não vale pisar naquela em que está a pedrinha. Quando chega ao céu, ela descansa e retorna da mesma maneira: pulando em cada casa até o número 1, agacha, apanha a pedrinha e pula para fora do caracol. Para continuar a brincadeira, ela joga a pedrinha no número 2 e assim por diante. Não vale jogar a pedrinha na risca nem atirá-la fora do diagrama, se isso acontecer, perde a vez. Vence quem completar o percurso primeiro

104) MAMÃE, POSSO IR?
Alguém é sorteado para ser a mãe ou o pai. O escolhido coloca-se num certo ponto — de chegada — com os olhos fechados, dando as costas para os demais participantes, distanciados alguns metros, em coluna. Ocorre então o diálogo:
— Mamãe (ou papai), posso ir?
— Pode.
— Quantos passos?
— Dois, de canguru.
A criança dá dois passos pulando como um canguru. A brincadeira continua com a mãe sugerindo vários bichos: formiga, quando serão dados passos pequenos; caranguejo, o passo será dado para trás, de costas; e outros. Cada bicho deve ser imitado. O término da brincadeira se dá quando uma criança consegue chegar ao local onde está colocada a mãe, tomando o seu lugar.

105) BALANÇA CAIXÃO
O "rei" senta-se no "trono". O "servo" apoia o rosto no seu colo; os outros formam uma fileira atrás do "servo" apoiando-se uns nas costas dos outros. O último da coluna dá um tapa nas costas da pessoa da frente e vai se esconder. Assim por diante até chegar a vez do "servo" o qual irá procurar todos recitando: "Balança caixão. Balança você. Dá um tapa nas costas e vai se esconder".

106) TOURO
Inicialmente é escolhida uma pessoa para ser o touro, depois todas as outras crianças formam uma roda e ficam de mãos dadas. O touro é colocado no centro da roda! A obrigação do touro é fugir! Primeiro ele tem que conseguir escapar da roda, e as crianças que estão na roda devem fazer de tudo para não deixá-lo sair (Segurando suas mãos o mais forte possível), atentos para o fato de que elas não podem soltar as mãos. Normalmente o touro vai correndo e se joga com toda força em cima dos braços das crianças da roda e consegue sair. Depois que o touro consegue livrar-se da roda ele deve correr o máximo possível e todas as crianças que estavam compondo a roda devem correr atrás dele, até pegá-lo. Ganha a criança que conseguir pegar o touro, e essa criança tem o direito de escolher o próximo touro (que não pode ser o mesmo de antes).

107) SEGUINDO A SOMBRA
A brincadeira é feita com crianças aos pares. Uma criança tem que pisar na sombra da outra, sem errar. Quanto mais rápido andar a criança da frente, mais difícil será acertar sua sombra.

108) PORTEIRO
De mãos dadas os jogadores formam um círculo. Afastando o pé direito para o lado, manterão firme o esquerdo, deixando espaço a sua direita. Ao sinal um chutará a bola com o pé direito tentando fazê-la atravessar o vão deixado à direita de um outro companheiro. Este impedirá a passagem da bola e desviará chutando-a ao lado oposto. Será eliminado o que deixar a bola escapulir para a sua direita.

109) MELANCIAS
Uma criança será o cachorro, uma será a dona do cachorro e das melancias e outra será vizinha. As demais serão as melancias. As melancias se colocam agachadas uma ao lado da outra, a uma distância aproximada de um metro, ficará o cachorro e próximo a este, sua dona. A vizinha se aproxima e pede à vizinha que a deixe apanhar alguma coisa no seu quintal. A dona do cachorro responde: - Vá, mas cuidado com o cachorro! A outra se aproxima das crianças (melancias) como se escolhesse a melhor dando "choque" e leva uma correndo. O cachorro corre atrás latindo. As melancias roubadas são coladas em local próximo. A brincadeira prossegue até que todas as melancias sejam roubadas. Após isso, a dona sai com o cachorro à procura das melancias. O jogo termina com a dona das melancias correndo atrás da vizinha tentando recuperar as melancias.

110) CAÇA FANTASMAS
Forma-se uma roda. Um dos jogadores é escolhido aleatoriamente para sair da sala por alguns instantes. O resto do grupo permanece sentado. Um dos jogadores da roda é coberto com o lençol (é importante que não apareça nenhuma parte do corpo e que o jogador permaneça em silêncio). Logo o jogador que está do lado de fora da sala volta e deverá adivinhar qual colega foi coberto. Em outro momento dois participantes podem trocar de lugar ou até mesmo o grupo todo, dificultando para quem está adivinhando. Os participantes podem discutir na roda a posição que estavam sentadas, quem estava de um lado, quem estava de outro e o que mudou (as trocas), ou quando houver diminuição do interesse pelo jogo.

111) FUT'BEXIGA
Jogam um participante de cada equipe. O objetivo do jogo é não deixar a bexiga cair, batendo ela para o adversário. Quem deixar a bexiga cair, dá um ponto pro rival. Vence quem tiver mais pontos.

112) PASSA ANEL
Os jogadores se colocam lado a lado, com as mãos unidas. Uma delas é escolhida para passar o anel que está entre as mãos da criança. Inicia-se o jogo com a criança que está com o anel, passando de uma em uma das crianças, tentando deixar o anel por entre mãos unidas. Após ir a todas as crianças, ela já deverá ter deixado o anel com uma delas. Após isso, a criança que estava com o anel e que o passou a outra, pergunta a qualquer uma das crianças, menos àquela que esta com o anel: Com quem você acha que está o anel? Se a criança escolhida acertar, deverá pagar uma prenda.

113) AUTÓGRAFOS
Os participantes estarão livremente dispostos. De posse de lápis e papel, cada participante deve, no tempo estabelecido pelo coordenador, obter o maior número de autógrafos de pessoas. Obterá triunfo o participante que conseguir no tempo estabelecido o maior número de autógrafos.

114) BOLINHA DE GUDE
Primeiro, façam um círculo no chão com aproximadamente trinta centímetros de diâmetro. A partir dele dê um passo e risque uma linha. A seguir, dividam as bolinhas de gude entre os jogadores. Todos devem receber a mesma quantidade. Sorteie quem será o primeiro jogador. Com a mão sobre a linha marcada, ele deve jogar uma de suas bolinhas tentando deixá-la bem perto do círculo, mas sem que ela pare dentro dele. Esta rodada acaba quando todos jogarem uma bolinha. Nas rodadas seguintes cada jogador poderá tentar jogar suas bolinhas o mais próximo possível do círculo ou empurrar as bolinhas dos adversários para longe dele. O jogo termina quando todas as bolinhas forem arremessadas e o ganhador é aquele que tiver deixado a sua mais perto do círculo.

115) CINCO MARIAS

Essa brincadeira constitui em, primeiramente, procurar cinco pedrinhas que tenham tamanho aproximado ou confeccionar saquinhos e recheá-los com arroz ou areia. Primeira rodada: Jogue todas as pedrinhas no chão e tire uma delas (normalmente se tira a pedrinha que está mais próxima de outra). Depois, com a mesma mão, jogue-a para o alto e pegue uma das que ficaram no chão. Faça a mesma coisa até pegar todas as pedrinhas. Segunda rodada: jogue as cinco pedrinhas no chão, depois tire uma e jogue-a para o alto, porém desta vez se pegam duas pedrinhas de uma vez, mais a que foi jogada para o alto. Repita. Terceira rodada: cinco pedrinhas no chão, tira-se uma e joga-se para o alto pegando desta vez três pedrinhas e depois a que foi jogada. Última rodada: joga-se a pedrinha para o alto e pegam-se todas as que ficaram no chão.

116) QUEIMADA

Todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei). O professor joga a bola de meia para o alto e está dado o início. Pode-se colocar uma música para acompanhar o jogo. A criança que pegar a bolas, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega. Para salvar bastará que a criança deixe de JOGAR NO OUTRO e passe para quem estiver sentado (JOGAR PARA O OUTRO).Está então poderá levantar e continuar jogando. Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

117) PALHA OU CHUMBO?

Dividem-se dois grupos de crianças. Um deles é sorteado para ficar junto a um poste, de cócoras abraçando o poste e os demais segurando sua cintura e mantendo uma mesma altura. O primeiro componente do outro grupo, toma distância de cerca de 2 metros e sobe nas costas de quem está na coluna junto ao poste. Em seguida sobe outro componente, até que todo o segundo grupo esteja sobre o primeiro. Nesse momento, o grupo de baixo começa a balançar gritando: - *Palha ou Chumbo?* O jogo termina quando todos de cima forem derrubados, invertendo as posições:

118) AMARELINHA

Brincam quantas crianças quiserem e cada uma tem sua pedra. Quando não disputam na fórmula de escolha fala: - Primeira!

(será a primeira), Segunda! Quem falar em segundo lugar será a segunda, assim sucessivamente.

1) Joga se a pedra na 1ª quadra, não podendo pular nela. Vai com um pé só, batendo os dois pés no chão, na quarta e quinta casa e no céu sem fim.

2) Chutinho. Vai se chutando a pedra que foi jogada perto, antes da amarelinha, com um pé só. A pedra não pode bater na risca, se errar passa para outra criança até chegar sua vez novamente.

3) Na terceira etapa, joga-se sem pedra. Com os olhos vendados diz: "__Pisei"? As outras respondem: "__Não". Assim casa por casa até sua vez. Também na terceira casa é com um pé só. E os dois pés na 4ª e 5ª casas.

4) Tirar casa - de costas joga-se a pedra para trás, onde cair, essa casa será excluída. Risca-se com giz a mesma, podendo pisar nela com os dois pés

119) BASE 4

A brincadeira é feita numa quadra, que é dividida ao meio. Nessa metade da quadra, o grupo desenha quatro círculos, um em cada canto. E, no meio do espaço, escreve "base". Os participantes se dividem em dois grupos, com o mesmo número de integrantes. Os grupos tiram na sorte para saber quem começa na base. Mas só um participante do grupo escolhido vai para a base –não o time todo. Os outros integrantes dos dois grupos se espalham pela quadra. Essa pessoa que está na base começa com a bola, que é chutada para alguém do seu grupo. Quem receber a bola tem que chutar a bola para a outra metade da quadra, não ocupada pelos jogadores. É claro que os

jogadores do outro grupo vão tentar roubar a bola, evitando que seja lançada para longe. Quando a bola é chutada para longe por um dos integrantes de um time, alguém do outro grupo tem que correr atrás dela. Enquanto isso, quem chutou a bola sai correndo para tentar cruzar as quatro bases. Se a pessoa que foi buscar a bola retornar antes que o adversário complete a volta (pelas quatro bases), ela pode queimá-lo, eliminando-o do jogo. Para não ser queimado, o participante corre para a base mais próxima. Se ele conseguir cruzar as quatro bases antes que o participante que foi atrás da bola volte, seu time marca um ponto. O jogo segue, com outro integrante do mesmo grupo posicionando-se na base. Quando todos os integrantes de um time chutarem, os participantes do time adversário assumem a base. Quem fizer mais pontos ganha.

120) CARNE CRUA
Uma pessoa começa jogando a bola em alguém. Se acertar, o jogador que levou a bolada "vira repolho" (se abaixa). Se não acertar, o adversário pode pegar a bola e tentar acertá-lo de volta. Quem vira repolho pode tentar acertar os outros com a bola ou mesmo pegar nas pernas dos outros com as mãos. O objetivo do jogo é acertar mais pessoas. Ganha quem ficar por último.

121) DOENTE, MORTO E COVEIRO
O grupo faz uma roda. Os participantes ficam passando a bola com os pés ou com as mãos. A primeira pessoa que deixar a bola cair no chão fica doente, a segunda, morta e a terceira, caveira. A caveira deve pegar a bola, enquanto os outros correm, e gritar "Stop". Ao ouvir o grito, todos devem ficar parados e a caveira deve dar três passos e tentar queimar um dos jogadores. Se isso acontecer, quem foi queimado pega a bola, e o jogo recomeça.

122) FLOR
O primeiro passo da brincadeira é desenhar no chão uma grande flor e escrever nas pétalas nomes de frutas escolhidas pelos participantes. Uma criança fica no miolo da flor, joga a bola para cima e grita o nome de uma fruta, enquanto os outros participantes correm. Quando a criança do miolo pegar a bola novamente todos devem ficar parados para que ela dê três passos e tente queimar alguém. Quem for queimado sai da brincadeira. Ganha quem ficar por último.

123) 3 CORTES
Com uma bola, as crianças ficam trocando passes com os colegas e contando até três (cada passe é um número). No terceiro passe a criança dá um "corte" na bola tentando acertar um dos outros participantes. Quem levar a bolada sai da brincadeira. Vence quem não for queimado.

124) MÚMIA EM AÇÃO
Um participante vai jogando a bola para o outro e ninguém pode deixar a bola cair. Quando uma pessoa deixa a bola cair pela primeira vez, ela fica "doente". Se deixar cair uma segunda vez, ela "morre". Na terceira vez, a pessoa "vira a múmia". Quem vira múmia tem que pegar a bola e tentar acertar algum participante. Se ela acertar, o participante que foi queimado sai da brincadeira. Se errar, quem sai é a múmia. Quem ficar por último ganha o jogo.

125) 7 COCOS
As crianças se dividem em dois times e traçam uma linha no chão para demarcar o campo de cada um. Na linha que divide os campos, todos vão jogar sete cocos desarrumados. Depois, cada jogador tem que ir correndo arrumar os cocos e voltar para seu campo antes que alguém do outro time consiga "queimá-lo", arremessando uma bola. Ganha o time que mais queimar pessoas e conseguir juntar os cocos.

126) ESPIRROBOL
Duas duplas têm que jogar. Cada uma delas é um time. Primeiro, os participantes colocam uma bola

de vôlei dentro de um saco de rede, que deve ser amarrado na ponta de uma corda grande. A outra ponta da corda tem que ser presa na parte de cima de um poste. Para jogar, cada time deve se posicionar de um lado e bater na bola com uma das mãos, para que a corda vá se enrolando no poste. Os participantes devem se defender e fazer com que a corda enrole para o outro lado. Ganha a equipe que conseguir enrolar toda a corda no poste, até a bola não se mexer mais.

127) ESCONDE MONSTRO
Uma pessoa é escolhida para ser o monstro e vai para um esconderijo. Enquanto isso, os outros vão se esconder. Quando o monstro sai do esconderijo, tem que procurar os participantes. Quem for pego três vezes vira o próximo monstro.

128) QUARTEIRÃO
As crianças se reúnem em um lugar e colocam uma bandeira nele. Depois, todos se dividem em quatro grupos de quatro. A turma toda tem que escolher em quantos quarteirões do bairro a brincadeira vai acontecer. Depois disso, três grupos se escondem em um quarteirão dos escolhidos e o quarto grupo vai procurar. Ninguém pode se separar do seu grupo. Cada grupo tem que tentar atravessar todo o território da brincadeira e chegar até a bandeira sem ser encontrado. Quem conseguir ganha.

129) ESCONDE AJUDA
Uma pessoa se esconde e todas as outras contam até 20. Depois, todos tentam encontrar a pessoa escondida. Quem encontrar essa pessoa se esconde junto a ela. Quem achar as duas, também se esconde no mesmo lugar. O último a encontrar o esconderijo será o primeiro a se esconder na próxima rodada.

130) CACIQUE
Uma pessoa se esconde em algum lugar. Ela é o índio. Os outros participantes ficam sentados em um círculo. Uma das pessoas do círculo é escolhida para ser o cacique e fazer movimentos que os outros devem repetir. O cacique deve mudar os movimentos e o índio, chamado de volta à roda, tem três chances para adivinhar quem é o cacique. Se ele errar, paga uma prenda.

131) NUNCA 3
Várias duplas sentam no chão e uma pessoa fica de pé. Ela tem que sair correndo e sentar atrás ou na frente de qualquer dupla. A dupla tem que se levantar e correr para buscar outro lugar. A brincadeira só termina quando as crianças se cansam.

132) PISCA-PISCA
Os participantes ficam em duplas, um sentado e o outro atrás vigiando para que o seu parceiro não seja roubado. Uma pessoa tem que ficar sozinha. Em um momento da brincadeira, ela tem que piscar para a pessoa que estiver sentada em uma das duplas. A pessoa sentada, quando percebe a piscadela, tem que tentar fugir da dupla para se juntar ao jogador que piscou, mas se o guardião perceber pode segurá-lo colocando as mãos por cima dos seus ombros.

133) BULDOGUE
A turma estipula quem será o pegador e os locais que serão os piques, e os participantes ficam parados ali. O pegador fica no meio do grupo e grita:
“Buldogue!” Esse é o sinal para que todos os participantes saiam de um pique e tentem alcançar outro. A primeira pessoa que for pega vira o próximo pegador. A partir desse pegador, todos que forem pegos formam uma família (reúnem-se em grupo), ajudando a pegar os outros fugitivos.
Quando sobrarem apenas três participantes, quem não for pego e chegar ao pique ganha uma vida. Quando tentar correr novamente, todos perguntam: “Gasta a vida ou não gasta?” Se ela responder

“gasto”, ela continua no pique e tenta passar de novo. Se conseguir, ganha mais uma vida. Ela pode acumular no máximo cinco vidas.

134) CAMALEÃO
O grupo escolhe quem será o camaleão, que é o pegador da brincadeira. Os outros participantes são os fugitivos. O camaleão escolhe uma cor, que é revelada para o grupo. Essa será a cor do pique (área de descanso, onde ninguém pode ser pego). Por exemplo: se ele escolher azul, todos correm para encontrar um lugar ou um objeto que tenha essa cor para se salvar. O camaleão não poderá pegar aqueles que tocarem em algo azul. Se ele conseguir pegar alguém, o fugitivo vira o camaleão. E o camaleão vira fugitivo.

135) PEGA PAGA
O grupo escolhe um pegador. As crianças se espalham e correm, tentando fugir do pegador. Quando o pegador captura alguém, essa pessoa fica parada. E ela só será salva se alguém encostar-se à sua orelha. Se o pegador apanhar a mesma pessoa novamente, ela tem que pagar um mico (castigo determinado pelo pegador).

136) MARCO POLO
Essa brincadeira é feita no rio ou na piscina. Os participantes definem quem será o pegador, e todas as crianças devem estar dentro da água.
O pegador gira com os olhos fechados contando até dez. Quando termina, grita: “Marco!”. Os outros respondem: “Polo!”. O pegador, ainda de olhos fechados, tenta adivinhar onde estão os outros participantes e tentar pegar um deles. O participante que for pego tem que dizer: “Miau”. O pegador, então, tenta adivinhar quem ele pegou. Se adivinhar, quem foi pego vira o novo pegador. Se uma das pessoas sair da água, os outros gritam: “Peixinho fora d'água” -e essa pessoa tem que ficar no lugar do pegador.

137) PIQUE ESPELHO
O grupo escolhe o pegador, que corre atrás dos fugitivos. Quem for pego vira estátua, fica parado, fazendo pose. Para voltar à brincadeira, um participante que não foi pego precisa imitar a pose da pessoa congelada.

138) PEGA-PEGA DO EGITO
As crianças fazem um círculo bem grande no chão (aproximadamente 4 metros de diâmetro) para ser o pique. Em seguida, fazem um sorteio para definir os pegadores (uma múmia e dois babuínos). A múmia deve ficar dentro do pique em pé, com as mãos cruzadas no peito e os pés juntos. A brincadeira começa com os participantes correndo, como num pega-pega comum. Se forem tocados por um babuíno, ficam num lugar reservado e não podem mais voltar ao jogo. Quando estão cansados, os participantes podem correr para dentro do pique. Mas têm de fugir da múmia, que fica imóvel por apenas dez segundos. A múmia só pode andar dentro do pique (círculo). Caso ela pegue alguém, essa pessoa vira imediatamente a nova múmia. Os babuínos não podem entrar no círculo. O jogo termina quando restar apenas um participante que não seja babuíno ou múmia.

139) PEGA-PEGA PÉ DE XOTE
O grupo escolhe quem será o pegador, e todas as outras crianças saem correndo. Para pegar os participantes que estão correndo, o pegador deve se locomover fazendo a dança “pé de xote” (mãos cruzadas para trás, movimentando o pé direito para frente e para o lado). Quem for pego vira o pegador e deve ir atrás dos outros fugitivos, mas também dançando o xote.

140) TUBARÃO
A brincadeira acontece em uma piscina dividida ao meio. De um lado fica a criança escolhida para

ser o tubarão. Do outro, ficam as outras crianças.
As crianças têm que ficar passando para o outro lado da piscina sem que o tubarão as pegue. Quem conseguir cruzar a piscina e encostar do outro lado não pode mais ser pego pelo tubarão. O primeiro que for pego vira o tubarão.

141) CAIXA DE PAPELÃO
Para brincar, é preciso uma caixa de papelão. O objetivo da brincadeira é descer uma ladeira gramada sentado na caixa. Quanto mais impulso, mais rápida é a descida.

142) CAVALO DE GUERRA
A brincadeira é para duas duplas de crianças. Um de cada dupla tem que montar sobre os ombros do outro, passando os pés por debaixo dos braços dele e chegando até as costas, para ficar bem firme sobre a montaria. Depois, os dois que estão por baixo seguram-se pela mão direita e puxam um ao outro, até derrubar os cavaleiros montados. Quem conseguir ficar mais tempo nas costas do parceiro é o vencedor. Essa brincadeira é mais segura quando feita na piscina.

143) CORRENTE ELÉTRICA
As crianças fazem uma roda e duas delas são escolhidas – uma será o libertador, outra o receptor de energia. Essas crianças dividem a roda ao meio. Enquanto conversa, o libertador aperta disfarçadamente as mãos que estão segurando as suas. Imediatamente, as pessoas que sentirem suas mãos serem apertadas apertam a do próximo, que procederá da mesma forma, até a corrente chegar ao receptor. Quando chegar, ele tem que levantar a mão que primeiro foi apertada.

144) ESTRELA NOVA SELA
A pessoa escolhida para ser a sela deve se abaixar com as mãos no joelho para que os outros pulem por cima. Cada participante que salta tem que escolher uma "modalidade de salto". Pode ser: "Estrela nova sela" – pula normalmente. "Esporinha de galo" – monta cavalinho na sela. "Esborrachar tomate" – pula e bate o bumbum nas costas da sela. "Pastelão quente" – pula e dá um tapa nas costas da sela. "Cada macaco no seu galho" – todos têm que sair correndo para um lugar alto. A sela tem que pegar uma das outras pessoas e não pode pegar quem estiver no alto. Se ela conseguir pegar alguém, essa pessoa vira a nova sela. Se todos terminarem de pular e a sela ainda for a mesma pessoa, sorteia-se uma outra para ser a nova sela.

145) FINCA
Para a brincadeira, é preciso ter uma chave de fenda ou outro objeto com ponta. Os participantes desenham dois triângulos no chão (de preferência de barro ou areia da praia molhada), um de cada lado. Depois, eles têm que tentar fincar a chave de fenda no chão, na direção do triângulo do adversário. Depois, os jogadores ligam cada ponto em que conseguiram fincar a chave ao outro, formando uma linha. Essa linha tem de se fechar no lugar onde o jogador começou. Além disso, as chaves não podem ser fincadas em cima da linha do adversário e as linhas não podem se tocar. Ganha quem conseguir fazer isso primeiro.

146) GAVIÃO REAL
Todos formam uma fila, segurando a cintura do colega que está à sua frente. Uma criança fora da fila será o gavião. O gavião fala para o primeiro da fila: "Tenho fome!". O primeiro da fila diz: "Sou comida". O gavião retruca: "Você não!". Isso se repete até chegar ao último da fila, para o qual o gavião fala: "Você sim". Depois o gavião persegue o último, correndo ao redor da fila. Os outros participantes da fila têm que atrapalhar o gavião, fazendo ondulações. Quando o gavião conseguir pegar o último da fila, deverá levá-lo para um lugar que escolher como seu ninho. Isso se repete até a fila acabar e o gavião prender todo mundo.

147) NAVE, MINA, COMANDANTE
O grupo de crianças tem que se dividir em duas equipes. Cada equipe se subdivide em naves, minas e um comandante. Quem for mina tem que ficar imóvel nos lugares determinados pelo grupo. Quem fizer o papel de nave deve ficar de olhos vendados e ser guiado pelo comandante para conseguir atravessar o campo minado sem tocar em nenhuma mina. Caso toque, a mina explode e a nave sai da batalha. Para guiar, o comandante não pode falar, mas pode utilizar códigos que devem ser combinados antes da brincadeira começar. Por exemplo, palmas, batida de pé, sopro, assobio, apito, batido de latas. Ganha a equipe que conseguir atravessar o maior número de naves, sem explodi-las. Para que a brincadeira funcione, todos têm que fazer silêncio enquanto os comandantes estiverem guiando as naves.

148) O RIO ESTÁ FUNDO
O grupo destaca um dos participantes para comandar a brincadeira. Ele precisa ter um chocalho na mão. Depois, uma das crianças marca uma linha no chão, que será o rio. As outras ficam encostadas na parede e tentam atravessar o rio, mas não podem correr. De repente, a criança que está com o chocalho na mão balança o instrumento e grita: “O rio está fundo!”. Aí, os outros participantes têm que voltar correndo para a parede. Ganha quem conseguir chegar do outro lado do rio antes do sinal para retornar.

149) PIZZA ENVENENADA
Os participantes escolhem por sorteio, dois ou um ou joquempô quem vai ser o pegador. Depois, cada jogador tem que desenhar no chão uma trilha de dez quadrados, um na frente do outro, onde possa ficar de pé. A brincadeira começa com o pegador dizendo o nome de uma comida, por exemplo, macarronada. O participante que gostar de macarronada dá um passo à frente. Quem não gostar, fica parado no primeiro quadrado. Na sequência, o pegador diz o nome de outra comida, por exemplo, feijoada. O participante que gostar de feijoada dá um novo passo à frente e o que não gostar, dá um passo para trás. Isso se repete por quantas vezes o pegador quiser, até o final da trilha. Quando o pegador decidir ele grita: “Pizza envenenada” e os participantes que estiverem no primeiro quadrado contam até dez e saem correndo. Os que estiverem no segundo quadrado contam até nove e saem correndo, os que estiverem no terceiro contam até oito e assim por diante. Quem for capturado passa a ser o novo pegador e a brincadeira se reinicia com todos os jogadores novamente no primeiro quadrado. O objetivo do jogo é chegar ao fim da trilha sem ser capturado pelo pegador.

150) FAZ DE CONTA
Implica em promover brincadeiras imaginativas. *Ex.:*

CLUBINHO → Criar um espaço improvisado e ornamentar com alguns objetos, para transformar em um ambiente de brincadeiras, conversas, histórias...
RÁDIO → Criar uma rádio e promover programas, entrevistas, ligações e músicas.
TELEVISÃO → Fingir que está apresentando um programa de TV qualquer e soltar a imaginação.
CARRINHO → Criar estradas de mentirinha e brincar com carrinhos
ESCOLINHA → Criar uma escolinha com professores e alunos de mentirinha e ensinar assuntos diferenciados.
CASINHA → Criar um ambiente com pai, mãe, filhos e... Situações.
CASA NA ÁRVORE → Criar um clubinho em cima de uma árvore e promover atividades nele.
FESTA À FANTASIA → Em um salão, promover uma festa ou uma peça com crianças fantasiadas
CLÍNICA → Criar uma clínica com médicos, pacientes, ambulâncias, consultas e cirurgias.
ESCRITÓRIO → Criar um ambiente de trabalho com o chefe, secretárias, telefonistas e sócios.
ESPADACHIM → Dois guerreiros lutam com pedaços de pau ou espadinhas de brinquedo.

POLÍTICA → Criar uma campanha política para Presidente do Colégio/Praça/Rua. Dois candidatos disputarão e haverão debates, comícios, arrastões, passeios ciclísticos... E, claro, votação, vitória e comemoração.

Brincadeiras em Locais Fechados para Educação e Diversão [8]

1) QUEBRANDO O GELO

Para iniciar qualquer atividade, é necessário que antes haja um quebra-gelo entre os participantes. Então, antes de iniciar as atividades, o mestre pedirá que os participantes abracem uns aos outros, inclusive os mestres e organizadores. Gera uma descontração e quebra o gelo totalmente.

2) ESCREVENDO COM PALITOS

Jogam duas equipes. Cada equipe receberá uma caixa de fósforos. Em cada rodada, o mestre irá dizer uma palavra qualquer. Após ouvir a palavra, as equipes deverão escrevê-la com palitos de fósforo. A equipe que terminar primeiro, grita *"terminei"* e obriga a outra a parar. Se a equipe escrever corretamente, ganha um ponto. Se errar alguma coisa na palavra, o ponto vai para a rival. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

3) STOP

Jogam duas equipes. Cada uma com um escrivão. Em um papel, faz-se uma tabela com as categorias: ATRIZ/ATOR - ALIMENTO – CARRO - CANTOR/CANTORA - MINHA SOGRA É - NOVELA - ANIMAL - CEP - FILME - PROGRAMA DE TV - TOTAL. Os escrivães de cada equipe tiram adedanha para saber com que letra será, e começa a competição. Os integrantes da equipe devem dizer para o escrivão palavras de cada categoria com a letra sorteada. A equipe que preencher a tabela primeiro, diz STOP e obriga a outra a parar. Aí, faz-se a contagem dos pontos. Respostas únicas = 10 pontos. Respostas iguais = 5 pontos. Resposta nenhuma = -5 pontos. Ganha a equipe que obtiver mais pontos na soma geral.

4) COMPLETE A MÚSICA

Toca-se uma música e, em certo momento, ela para O desafio de cada equipe é acertar corretamente a letra da música do ponto em que ela parou. Ganha a equipe que acertar mais.

5) QUEM ESTÁ CANTANDO

Em cada rodada, uma música é iniciada. O objetivo é acertar quem está cantando a música. Para ter a chance de responder, o participante que sabe a resposta deverá chegar primeiro (correndo) ao balcão de respostas. Se acertar, marca ponto. Se errar, dá o ponto pra equipe rival. A equipe que obter mais acertos, vence.

6) BATALHA MUSICAL

Em cada rodada, o mediador deve escolher uma música e deverá falar uma palavra que apareça em destaque nela. O desafio de cada equipe é cantar músicas que tenham essa palavra e, depois de várias tentativas, acertar qual foi a escolhida. Cada equipe tem uma chance por vez. Se demorar demais, o mediador pode dizer o nome de quem canta. Se a equipe acertar qual foi a música escolhida, a música é executada e a equipe pontua. Ganha quem tiver mais pontos.

7) KARAOKÊ

O desafio de cada equipe é, em grupo, cantar uma música no Karaokê. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

8) QUAL É A MÚSICA
Em cada rodada, uma música em play-back é iniciada. O objetivo é acertar às perguntas:
- Quem canta essa música? - Qual é o nome da música? - Cante um trecho de 20 segundos da música.
Para ter a chance de responder, o participante que sabe as respostas deverá chegar primeiro (correndo) ao balcão de respostas. Cada resposta certa vale um ponto. Se ele acertar uma e errar duas, ganha 1 ponto. Se acertar duas e errar uma, ganha 2 pontos. Se acertar todas, ganha 3 pontos. Se errar todas, a equipe rival ganha 3 pontos. O ponto só vai pro adversário se o erro for total. A equipe que obter mais acertos, vence.

9) MÚSICA SECRETA
Em cada rodada, um mesmo representante de cada equipe é convidado a ficar no local onde os organizadores estão. Através de um fone, ele ouvirá uma música qualquer. O jogador deverá cantar a música para a equipe, mas da sua boca só poderá sair "Lá-lá-lá-lá...". Cada rodada dura 1 minuto. Se a equipe acertar o nome exato da música, ela pontua. Vence a equipe que tiver mais pontos.

10) MEMÓRIA
Uma frase é dita, cada um tem que repetir e aumentar, até alguém esquecer. Por exemplo, Maria diz "Fui à feira" José diz "Fui à feira comprar mandioca" Júlio diz "Fui à feira compra mandioca pra levar pra casa". E por aí vai até alguém esquecer e errar.

11) PALAVRAS PROIBIDAS
O mestre escolhe alguém para entrevistar. Em 1 minuto de respostas, não pode falar: é, não, porque e nem repetir mais de 2 vezes a mesma palavra. Quem conseguir, é um herói.

12) ADEDANHA
Os participantes mostram os dedos e vão dizendo o alfabeto. Na letra que parar, deve-se dizer o nome de alguma coisa que comece com essa letra. Quem não responder, sai brincadeira.

13) QUEM SOU EU
Escreve-se no quadro o nome de 10 artistas. O mestre deve escolher um e escrever num papel, que ficará na sua mão. Cada equipe fará 5 perguntas para o mestre, que só poderá responder sim ou não. Após as 5 perguntas, a equipe diz o palpite. Se errar, o nome do artista é apagado do quadro e continua a brincadeira até alguma equipe descobrir quem é o artista.

14) PREFERÊNCIAS
Jogam várias duplas e um mediador. O mediador irá fazer várias perguntas. Para cada pergunta, ele dará 3 respostas (A, B e C). O objetivo das duplas é escrever a mesma resposta, ou seja, um deve adivinhar o que o outro prefere. Ganha a equipe que tiver mais pontos, ou seja, coincidir mais perguntas.

15) PISTA
Jogam duas duplas. Cada participante sentará em frente do parceiro. Primeiro, um integrante de uma dupla diz uma palavra qualquer para um integrante da dupla adversária. Quem ouviu a palavra, deverá dizer outra palavra que servirá de pista. Então, o parceiro de quem deu a pista tenta adivinhar que palavra foi. Quando alguém acertar a palavra, marca um ponto. E a brincadeira prossegue em sentido horário, o participante falando uma palavra para o adversário e os outros tentando adivinhar. Ganha a dupla que acertar mais palavras.

16) DECLARAÇÃO DE AMOR
Uma dupla joga. Num par ou ímpar, descobre-se quem irá se declarar primeiro. O objetivo do declamador é improvisar uma declaração de amor para a outra pessoa e incluir nessa declaração

objetos que serão apresentados pelo mediador. Para cada objeto citado, se ganha um ponto. Vence o declamador que falou mais palavras em sua declaração, que terá 1 minuto.

17) FUT'SOPRO
É uma espécie de futebol, mas ao invés de bola, usa-se bexiga e ao invés de pés, usa-se a boca. No final de cada extremidade da sala existirá um gol. O Objetivo é, através do sopro, levar a bexiga ao gol. A equipe que fizer mais gols vence.

18) DEDARIA
Xadrez humano com os dedos. É desenhado um quadrado dividido em 12 quadradinhos de 5 cm cada. Cada participante tem o direito de escolher aonde o rival irá colocar o dedo e a escolher que dedo será. "O seu dedo tal no número tal". Quem não conseguir cumprir uma ordem, é eliminado e substituído à escolha do vencedor.

19) PALAVRAS EMBARALHADAS
Jogam duas equipes, cada uma com seu escrivão. O mestre dá uma folha para os participantes com 10 palavras onde as letras estão embaralhadas. O grupo terá que identificar e escrever as palavras corretas. A única facilidade é que o mestre dará uma dica geral. Ex.: *"As palavras são cidades"* ou *"Tem a ver com eleições"*... Cada grupo tem 5 minutos para cumprir a tarefa. Ganha o grupo que tiver mais acertos depois do fim do tempo.

20) BOQUEIRA
DESAFIO: Tirar a embalagem de uma bala ou pirulito com a boca (sem usar as mãos e sem ter ajuda) e começara chupar. Quem completar a tarefa em menos tempo, vence.

21) RABO DO BURRO
Desenhe um animal de costas ou de lado numa cartolina e prenda numa parede. Cada participante deve receber uma etiqueta autocolante grande (já destacada). De olhos vendados, deve caminhar até o desenho e colar o rabo do animal. Quem colocar o rabo mais próximo do local correto é o vencedor.

22) PALAVRAS CRUZADAS
Jogam duas equipes, cada um com seu escrivão. O mestre dará uma mesma folha com palavras cruzadas (retiradas de revista ou jornal) para as equipes, que, em 15 minutos, deverão descobrir as palavras. Interessante permitir que cada equipe tenha direito a ajudas, como acesso a dicionários e pessoas mais velhas ajudando. No fim do tempo, ganha a equipe que acertar mais palavras.

23) JUNTANDO AS LETRAS
Jogam duas equipes. O mestre irá imprimir duas folhas com uma frase em letras destacadas (grandes e em negrito). Depois, irá recortar letra por letra e irá reservar cada conjunto de letras em um envelope. Feito isto, ele entregará a cada equipe: o envelope com as letras que compõem a frase + cola + uma folha de papel ofício. O mestre irá escrever a frase no quadro e, quando ele dizer JÁ, a equipe deverá abrir o envelope, organizar as letras na ordem da frase e colá-las. A equipe que terminar primeiro, grita *"terminei"* e obriga a outra a parar. Se a equipe fizer corretamente, ganha a prova. Se a equipe errar, a equipe adversária ganha.

24) FORCA
Um jogador pensa numa palavra e desenha na lousa ou em uma papel, traços correspondentes as letras da palavra que pensou.
Em seguida os demais jogadores, cada um na sua vez, irão tentar adivinhar a palavra, dizendo as letras que acham que está faltando. Para cada letra errada uma parte do enforcado é desenhada.

São permitidos 10 erros. A força é desenhada com 5 traços e o enforcado com 6. Se o desenho do enforcado for completado ganha o jogo quem pensou na palavra.

25) FORCA REVELADA
Um jogador pensa numa palavra e desenha na lousa ou em uma papel, traços correspondentes as letras da palavra que pensou. Debaixo de cada traço, coloca-se números. Em seguida os demais jogadores, cada um na sua vez, irão tentar adivinhar a palavra, dizendo os números, que revelarão as letras. Quem descobrir a palavra ganha e é o próximo a fazer, mas se errar, está fora daquela rodada.

26) 4 CANTOS
Essa brincadeira tem que ser feita em um local fechado (com quatro cantos). Uma pessoa é escolhida e fica no meio funcionando de "João bobo", enquanto outras quatro pessoas ficam ocupando os cantos do compartimento (cada pessoa em um canto). Quando a brincadeira é iniciada, as pessoas que estão nos cantos devem ficar trocando de lugar uma com as outras, sem deixar o "bobo" ocupar seu canto primeiro. O 'bobo' fica aguardando alguém bobear para pegar seu canto, a pessoa que deu bobeira e perdeu o canto passa a ser o 'bobo' e a brincadeira continua.

27) BINGO
Cada um faz sua cartela e o mediador sorteia os números. Quem vencer, ganha o prêmio.

28) QUEM CONTA MAIS EM 3
A equipe que fazer alguma coisa (contar piada, recitar ditado, cantar uma música...) mais vezes em 3 minutos, ganha.

29) JOGO DA VELHA
Famosa Guerra do X contra O. É interessante faz um campeonato, onde quem perder é eliminado e quem ganhar escolhe o novo rival. Ganharia quem vencesse a última rodada

30) PALAVRAS EM CADEIA
Serão formadas equipes de 4 ou mais pessoas. O jogo consiste em formar palavras, as quais deverão começar com a última letra da palavra precedente. Esta deverá ser dita em 10 segundos, contados pelo coordenador do jogo. As palavras podem ser limitadas à cidade, animais, nomes de pessoas, etc. Por exemplo, se for escolhido "nomes de cidades" o jogo se desenvolverá da seguinte maneira: o 1º participante da equipe que desafia dirá: São Paulo. Então o membro da equipe contrária responderá: Ourinhos, antes de completar 10 segundos. As perguntas deverão suceder-se de forma alternada, ganhando cada equipe um ponto sempre que acertar. A equipe que fizer mais pontos, será a vitoriosa.

32) TELEFONE SEM FIO
Os jogadores ficam em fileira, um ao lado do outro. O primeiro da fila inventa uma frase e cochicha na orelha do amigo, sem deixar que ninguém ouça. Cada uma das pessoas vai cochichar no ouvido do outro amigo até chegar ao fim da fila. A última pessoa que escutar a frase vai ter que dizer o que entendeu em voz alta e o criador da palavra vai dizer se está certa. Muitas vezes a palavra chega totalmente diferente do que foi dito.

32) EM QUE MÃO ESTÁ
Jogam várias pessoas e um bobo. Enquanto o bobo está de costas, os participantes decidem com quem vai ficar o objeto (qualquer coisa que caiba na palma da mão). Depois, todos estendem as mãos fechadas para frente e mandam o bobo virar e bater na mão de quem escondeu. O bobo bate

na mão de alguém e este deverá abrir as mãos. Quando o bobo erra, quem está com o objeto deve abrir as mãos. Quando o bobo acerta, quem estava com o objeto nas mãos será o novo bobo.

33) QUEM PISCA PRIMEIRO
Duas pessoas ficam olhando uma pra outra. Quem piscar primeiro, perde.

34) BOLA NA CAIXA
Jogam todos os participantes, cada um representando sua equipe. Pegue 6 caixinhas pequenas e coloque-as em semicírculo, uma do lado da outra, com a boca aberta, possibilitando que uma bolinha entre dento dela. No chão onde elas estiverem, escreva na frente de cada caixinha os valores: 10 - 20 - 30 - 40 - 50 - 60. Uma bolinha deverá ser colocada em determinado local predeterminado à frente do semicírculo. Um jogador de cada vez terá que colocar a bolinha dentro de uma das casas, soprando-a uma única vez. Cada bolinha acertada ganha o valor correspondente à casa. Esse valor será acrescido ao placar de cada equipe. No final, ganha a equipe que tiver mais pontos.

35) RAUL GIL
Várias duplas brincam. Joga-se um adedanha pra saber "O que é que tem em tal lugar com a letra tal?". Cada dupla tem 30 segundos para dar a sua resposta. Quem não responder em 30 segundos, é eliminado, cantando "*O Raul perguntou, você não acertou, pegue seu banquinho e saia de mansinho*". Ganha a dupla que ficar por último.

36) POR QUÊ?
É um jogo rápido e bastante emocionante. Um participante terá que dar uma resposta imediata para as perguntas do mestre. Funciona assim: O mestre começa perguntando qualquer coisa. Daí, com base na resposta do jogador ele faz outra. Ex:
MESTRE: - *Por que você está aqui?* VÍTIMA: - *Por que meu pai paga.*
MESTRE: - *Por que seu pai paga?* VÍTIMA: - *Por que ele trabalha.*
MESTRE: - *Por que ele trabalha?*
E por aí vai... A vítima perde o jogo quando fala "Por que sim" – "Por que não", quando repete uma resposta já dita antes ou quando amarela.

37) EMPURRA-EMPURRA
Os participantes sentam em um banco e os que tiverem na ponta deverão empurrar, para que os do meio saiam. Quem não aguentar a pressão e sair do banco, é eliminado. Quando o banco não estiver mais apertado, os participantes poderão tirar os rivais do banco com as mãos ou de outras formas não-agressivas. Vence quem ficar no banco sozinho.

38) JOGO DA VERDADE
Várias pessoas sentadas formam uma roda. O mestre pega dois papéis e escreve VERDADE em um e MENTIRA noutro, reservando-os. Depois, o mestre pega uma garrafa peti e a coloca no centro da roda. A brincadeira começa: o mestre roda a garrafa. A pessoa que foi apontada pelo fundo da garrafa irá fazer uma pergunta para a pessoa que foi apontada pela tampa da garrafa, que será obrigada a responder. Depois, o mestre irá sortear dentre os papéis se o que ele disse foi verdade ou mentira. No final, quem tiver mais verdades vence a prova.

39) ABELHINHA
Várias duplas brincam. O mestre também tem seu par. A brincadeira consiste em defender o colega. Ex: João e Maria são uma dupla, Rick e Júlia outra e Kátia e Beto são outra. Vamos supor que Beto inicie a brincadeira. Beto deverá falar "*Abelhinha voou, voou e na boca de João pousou"*. Imediatamente, Maria (par de João) deverá dizer "*Na boca de João mesmo não, na de Júlia"*. Aí,

Rick deverá defender Júlia da mesma forma. Cada pessoa que ouvir o nome do seu par citado deverá defendê-lo com essa frase e apontar para outro. A pessoa que se atrapalhar e não conseguir responder certo ou a tempo, é eliminada junto com o seu par. Ganha a dupla que ficar por último.

40) .JOGO DA MEMÓRIA
Escreve-se duplamente vários números em pedaços de papel e deve-se descobrir os que coincidem. Quem descobrir mais acertos, vence a prova.

41) ACERTE PELO TATO
Jogam dois representantes de cada equipe. O mestre escolhe um objeto (ou uma pessoa) e coloca entre os dois participantes, que, de olhos vendados, tentarão descobrir quem é ou o que é. As equipes não poderão ajudar de forma alguma. Quem descobrir vence a prova.

42) JOGO DO PIM
O mestre promoverá um desafio ao participante: Contar de 1 a 40, mas quando chegar aos múltiplos de 4, falar PIM. Ex: "1, 2, 3, pim" "5, 6, 7, pim" "9, 10, 11, pim"... E por aí vai. Quem se atrapalhar, perde. Ganha o primeiro que chegar a 40.

43) DESENHO MISTERIOSO
O mestre começa a desenha algo e quem acertar que desenho foi, é o próximo a desenhar.

44) 3 MARTELADAS
Prega-se superficialmente vários pregos em um pedaço de madeira. Cada participante tem o direito de dar 3 marteladas para afundar o prego completamente. Quem conseguir, vence.

45) MAIS OU MENOS
O mestre faz uma pergunta estupidamente difícil cuja resposta é um número e as equipes irão responder. Com base na resposta das equipes, o mestre irá dizer "mais" ou "menos". A equipe que acertar na mosca por mais vezes, ganha.

46) IMPROVISO
Jogam 4 participantes de cada equipe. O mediador narrará a sinopse de uma história diferente para cada equipe. Os participantes deverão improvisar absolutamente toda a peça (que terá 5 minutos). A equipe que se sair melhor, vence a prova.

47) TORTURA
O mestre faz uma pergunta a duas pessoas. A que não responder ou a que responder errado, será "torturada". Mas não é tortura de verdade, ela simplesmente ficará imobilizada enquanto seus colegas fazem cócegas e passam pena nos pés. Também se pode lambuzar o pé da vítima com leite e botar para um bezerro lamber. O mestre deverá dizer "Tortura nele!" e todos deverão gritar.

48) PIRÂMIDE
Duas equipes jogam. Cada equipe terá direito a um mesmo número de pregadores e, com eles, deverão criar uma pirâmide. Depois, um componente de cada equipe deverá tirar um pregador de sua própria pirâmide. A pirâmide que desabar primeiro dará vitória à equipe rival.

49) DEBATE
Superprodução: O mestre deverá organizar um debate sobre um tema e dois grupos de discussão irão defender as suas opiniões em um debate onde ocorrerão perguntas, respostas, réplicas e tréplicas. Vale a pena fazer!

50) COBRA

É um tipo de pega-pega, só que ninguém pode usar nem as mãos nem os pés, só se arrastar.

51) ACENDE A VELA
A vítima dá 50 voltas em um cabo de vassoura e tenta acender uma vela. Ela deverá abrir a caixa de fósforos, pegar um palito, riscá-lo na caixa e acender a vela. Tudo isso com uma mão só.

52) PRA QUEM VOCÊ TIRA O PAPEL
Paródia do quadro do Raul Gil. O participante terá à sua disposição papéis dobrados, numerados de 1 a 10. Dentro de cada papel haverá o nome de uma pessoa do grupo. O jogador escolherá o número e o mestre pegará o papel, mostrando-o para o participante, que deverá falar se tira o papel ou não. Se ele disser sim, o mestre pergunta por que e o participante responde. Depois dos elogios do participante, o mestre deverá ler o nome que tiver no papel e dizer o nome da pessoa, que deverá se levantar e abraçar o jogador. Os papéis que o jogador não tirar, ficarão para o final. Depois que todos os papéis tirados saírem, o mestre começa a pegar os papéis que ele não tirou (em ordem numérica). Aí, o mestre pergunta por que o participante não tirou o papel para aquela pessoa. Depois que o participante justificar, o mestre pergunta "*O que é que ele/ela precisa fazer para que você tire o papel pra ele/ela?*". Aí, o jogador responde e passa para outra. Quando todos os papéis acabarem, o jogo termina.

53) EMBARALHADO
Forma-se um círculo e em seguida será distribuído um pedaço de papel para cada um, e uma caneta. Logo após a pessoa irá escrever qualquer pergunta que ela quiser, ex: *Por que hoje fez sol?* É qualquer pergunta, o que vier na cabeça. Logo após, o mestre irá pegar os papéis de todos os participantes, embaralhar e entregar um para cada (só que você não poderá pegar o seu), ai depois de feito isso a pessoa vai responder o que estiver naquele papel que ela pegou. Depois que todos responderem sem um ver o do outro, você vai dobrar seu papel e vai passar 2 vezes para seu lado direito todos juntos. Ai começa a brincadeira. Uma pessoa começa lendo o que está em seu papel, em seguida a pessoa do lado direito ou esquerdo (depende do monitor escolher), digamos que foi pela direita, ai a pessoa vai ler o que está escrito na resposta dela, e assim por diante, a mesma que respondeu a resposta vai ler a sua pergunta e o vizinho ao lado responderá a sua resposta. É muito legal e causa muitos risos!

54) JÚRI
Superprodução: O mestre deverá organizar um julgamento (ele será o juiz). O julgamento será devido a um roubo. Nesse julgamento haverá réu, advogado de defesa, advogado de acusação, testemunha de defesa, testemunha de acusação, promotor de justiça e jurados. Usar a criatividade é a receita para que seja divertido.

55) O CORPO FALA
Escreva as frases abaixo em tiras de papel. Peça a alguns jovens que escolham uma tira e, por meio de gestos, "digam" o que está escrito no papel. Após cada apresentação, o grupo tenta adivinhar o que foi "dito". Escreva as frases abaixo em tiras de papel. Peça a alguns jovens que escolham uma tira e, por meio de gestos, "digam" o que está escrito no papel. Após cada apresentação, o grupo tenta adivinhar o que foi "dito". (Cai fora! - Eu te amo - Você poderia me ajudar, por favor? - Eu não estou entendendo. - Por que você fez isto? - Eu não acredito. - Não foi culpa minha. - Que chulé que você tem! - Sua combinação está aparecendo - Estou com medo. - Não pegue isto. - Vai me deixar só? - Chame a polícia. - Passe o ketchup). Pode-se criar frases.

56) BATALHA ALFABÉTICA
Jogam dois grupos com um escrivão cada. Peça a cada escrivão para escrever todo o alfabeto em uma folha de papel, 1 letra por linha. A brincadeira é identificar e escrever o nome de coisas que

comecem com cada uma das letras. O primeiro que completar o alfabeto vence o jogo. Pode valer qualquer coisa (carro, novela, filme, cantor/cantora/banda...)

57) ADIVINHÃO

Várias pessoas brincam. Do grupo, é extraído uma pessoa que será o adivinhão. O adivinhão escolhe o que ele quer (PÉ ou MÃO). Então, o mestre deverá organizar os participantes, para que seus corpos e rostos fiquem ocultos e só a parte que o adivinhão escolheu apareça. O adivinhão deverá escolher um participante e tocará na mão ou no pé dele, tentando, assim descobrir quem é. Se ele errar, escolhe outro. Quando ele acertar, os outros participantes ficam em seus lugares e apenas a pessoa que ele acertou vem, fazendo com que não reste dúvidas. Quem for descoberto é o novo adivinhão e recomeça a brincadeira.

58) ORDEM SECRETA

Forma-se um círculo, todos sentados, cada um escreve uma tarefa que gostaria que seu companheiro da direita realizasse, sem deixá-lo ver. Após todos terem escrito, o feitiço vira contra o feiticeiro: quem irá realizar a tarefa é a própria pessoa que escreveu.

59) PERCEBENDO

Divida um grupo em 2 a 2, um olhando pro outro. Peça a eles para que se observem por 1 minuto, depois peça para eles se virarem de costas e mudarem uma coisa em si mesmos e depois desvirarem e fazerem com que o parceiro descubra o que foi mudado. O outro também repete e assim sucessivamente.

60) FORMANDO GRUPOS

Os participantes devem formar grupos de acordo com uma regra estabelecida pelo mestre. Ex: O mestre diz: *"Quero um grupo com todos que estão de bermuda"* ou *"uma equipe que tenha cabelo curto e outra com cabelo comprido".* E os jogadores correm pra se reunir.

61) CADÊ O PINTINHO QUE ESTAVA AQUI?

Toca-se em cada dedo da criança fazendo as seguintes perguntas...
MESTRE: *Cadê o pintinho que estava aqui?* (NA PALMA DA MÃO) VÍTIMA: *Gato comeu*
MESTRE: *Cadê o gato?* (NO MINDINHO) VÍTIMA: *Foi pro mato*
MESTRE: *Cadê o mato?* (NO CAÇA PIOLHOS) VÍTIMA: *Fogo queimou*
MESTRE: *Cadê o fogo?* (NO PAI DE TODOS) VÍTIMA: *Água apagou*
MESTRE: *Cadê a água?* (NO INDICADOR) VÍTIMA: *Boi bebeu*
MESTRE: *Cadê o boi?* (NO POLEGAR) VÍTIMA: *Subiu a montanha.*
Nesse instante, o mestre, usando os dedos médio e indicador, fará os dois supostos pesinhos que subiram pelo braço, até provocar cócegas debaixo do braço da criança: - *"foi por aqui, aqui, aqui...ACHOU!"*

62) DETETIVE

As pessoas ficam em círculo, observando umas às outras. Sorteiam-se pequenos pedaços de papel com as seguintes inscrições: um com a letra "A" que identifica o papel de assassino; um com a letra "D" que identifica o papel de detetive e os demais com a letra "V" que indica o papel de vítima. O assassino deve piscar para as pessoas que ele acha que receberam o papel de vítima. Estas, após receberem a piscadela, disfarçam e anunciam que morreram *"Morri!".* O detetive deve ficar atento a todos para descobrir o assassino (e o assassino deve ficar atento para identificar o detetive e evitar que este "veja" seus crimes). Se descobrir o assassino (receber uma piscadela, ver uma piscadela), o detetive imediatamente determina: "Preso em nome da lei!". O detetive ganha a rodada e redistribuem-se os papéis. Se o detetive errar (viu o que pensou ser uma piscadela, mas não era – o assassino ganha). “O assassino também ganha se matar todas as vítimas”

63) QUE ANIMAL EU SOU?
Os participantes formam um círculo. O mestre chama um voluntário e coloca-lhe nas costas um letreiro. Esta pessoa não pode saber o nome que está escrito. A um sinal do animador, o voluntário percorre o interior do círculo fazendo perguntas às demais pessoas, para identificar seu animal. Seus companheiros podem responder apenas com um *sim* ou um *não.* Se conseguir adivinhar, volta a integrar o círculo e escolhe um novo voluntário passa a repetir a experiência, com outro letreiro.

64) ESPELHO
Brincam duas equipes. Um jogador estará de frente para o outro, ou seja, cada jogador terá uma pessoa com quem ficará cara a cara. A equipe 1 começa. Cada participante deverá fazer gestos e movimentos para o rival que está na sua frente. Este, tem que imitar os seus movimentos. Depois, é a equipe 2 que fará a mesma coisa. Ambas as equipes terão um minuto para fazer.

65) CADEIRA DE BALANÇO
É um exercício divertidíssimo. Todos fazem. Tem que sentar no chão e abraçar as pernas dobradas na altura dos joelhos, com as mãos entrelaçadas. Balançar o corpo para frente e para trás, imitando uma cadeira de balanço.

66) LEVANTAMENTO
Jogo de duplas. Os participantes sentam no chão, de costas para o seu par, com os braços cruzados. A seguir, tentam ficar de pé apoiando-se um no outro. Quem conseguir primeiro, vence.

67) MÍMICA
Uma pessoa é escolhida para fazer a mímica de qualquer coisa (PESSOA DO GRUPO, FILME, AÇÃO, MÚSICA, MINHA SOGRA É, NOVELA, ANIMAL...) Quem avinhar a mímica, é o próximo a fazer.

68) SEMINÁRIO
Dentre os participantes, é sorteado o seminarista, que terá 3 minutos para falar sobre um tema que lhe é imposto. De acordo com a sua apresentação, ele vai recendo vaias ou aplausos. Ganha o seminarista que for mais aplaudido no final.

69) BARATA DA VIZINHA
É uma samba de roda. Todos cantarão a famosa música *"Toda vez que eu chego em casa, a barata da vizinha tá na minha cama. Toda vez que eu chego em casa, a barata da vizinha tá na minha cama".* Nesse momento, o mestre escolhe um participante e diz: *"Ô diga aí fulano o que você vai fazer?"* Por sua vez, ele deverá cantar: *"Eu vou comprar alguma coisa pra me defender".* Dependendo da resposta dele, a turma irá cantar. Ex.: Ele disse chicote *"Ele vai dar uma chicotada na barata dela, ele vai dar uma chicotada na barata dela"*. E a música continua até todos terem dito.

70) DE QUEM É A VOZ?
Um participante do grupo sai da sala. Dentre os que ficarem, o mestre sorteia um para falar algo sobre o que saiu (elogios ou críticas). Esse depoimento será gravado através de um celular ou MP4 e terá 30 segundos. Depois, o participante que saiu retorna à sala, ouve a gravação e tenta descobrir de quem é a voz. Ele só tem uma chance. Se errar, volta e outra gravação é feita com outra pessoa. Se ele acertar, quem deu o depoimento será o próximo a sair da sala.

71) BADERNA
Vendar os olhos de todos os participantes, exceto 1: o baderneiro, que terá um apito à sua

disposição. O baderneiro sairá pela sala apitando e fugindo dos "ceguinhos". Quem conseguir tocar no baderneiro, o substituirá.

72) SALADA MISTA

Um grupo de meninas e meninos senta-se e uma pessoa fica de costas para esse grupo, com outra, ao seu lado, vendando seus olhos com uma das mãos. Então a que está conduzindo a brincadeira vai apontando para as pessoas sentadas e pergunta qual ela escolhe. É esta, e ela responde sim ou não, sem saber quem é a pessoa. Quando responder sim, a que está guiando a brincadeira pergunta para a que está de costas o que ela quer oferecer a essa pessoa: se ela quer abraçar, beijar ou apertar a mão da pessoa escolhida. Ela responde o que quer e tem que fazer o escolhido. O interessante nessa brincadeira, é que muitos acabam conseguindo beijar quem queriam, mas às vezes conseguem só apertar a mão do menino ou menina que gostariam e beijando quem não desejavam. A que estava no centro sendo guiada para escolher, passará a ser a nova que conduzirá a brincadeira e a que conduzia senta-se com as outras. A que foi escolhida será a que escolherá agora. E a brincadeira continua.

73) TRAVA-LÍNGUA

Promover uma disputa de trava-línguas entre as equipes. Quem se sair melhor, vence a prova.

74) TIRE UM IGUAL

Uma criança destacada de olhos vendados. Dá-se um objeto à criança que está de olhos vendados para que ela o segure. Coloca-se este entre os outros. Tira-se em seguida a venda dos olhos da criança e mande que ela olhe para todos e retire o objeto que segurou do meio dos outros.

75) RESPONDA ERRADO

O mestre escolhe uma vítima a qual fará 20 perguntas seguidas (extremamente fáceis). Para vencer o mestre, o participante deverá responder as 20 perguntas erradas. Caso acerte uma, ele perde.

76) 1 MINUTO

Jogam duas equipes (cada equipe tem seu escrivão). O mestre dará uma ordem. Ex.: *"Escrever nomes de cidades com a letras E", "Escrever nomes de cantores com a letra G"...* Enfim, qualquer coisa que o mestre desejar. Os escrivães terão 1 minuto para escrever o máximo de palavras que conseguirem. Vence a rodada quem tiver mais nomes. Caso haja empate, ponto para as duas equipes. Ganha a equipe que vencer mais rodadas.

77) HISTÓRIA IMPROVISADA

Um dos participantes irá começar a brincadeira, contando uma história qualquer. Em determinado momento, ele para e o seu vizinho deverá continuar a contar a história. O mestre deve ficar do lado esquerdo de quem começou, pois assim ele será o último a completar a história e dará um fim a ela.

78) QUE ANIMAL EU SOU?

O mestre deve escolher um animal e escrever o nome dele num papel, que ficará na sua mão. Cada participante poderá fazer uma pergunta de cada vez ao mestre para descobrir que animal ele é. Ex.: "*Você nada? Você voa? Você viva na terra"...* Quando todos já tiverem perguntado, eles voltam a fazer novas perguntas, na mesma ordem. Quem acertar o animal será o novo mestre.

79) VOCÊ CONHECE O JUCA?

Os participantes (sentados) formam uma roda. O mestre inicia a brincadeira, perguntando ao jogador que está do seu lado direito: *"Você conhece o Juca?"* (fazendo um gesto corporal) Este responde *"Não"* e imediatamente faz a mesma pergunta para o seu vizinho (com o gesto corporal que viu e um novo). O objetivo é repetir os gestos corporais e acrescentar novos, sem esquecer. A brincadeira

acaba quando todos já tiverem participado.

80) O GATO DO XICO
Os participantes (sentados) formam uma roda. O mestre inicia a brincadeira, falando a frase: *"O gato do Chico é ..."*. Depois, ele passa a bola pro vizinho. O vizinho, por sua vez, deverá dar outra característica ao gato do Checo com a mesma letra que o mestre deu. Ex.: MESTRE: *- O gato do Checo é bonito* JOGADOR 1: *- O gato do Checo é bondoso* JOGADOR 2: *- O gato do Checo é briguento*... E por aí vai até alguém não conseguir, sendo eliminado do jogo.

81) O QUE É O QUE É
Pesquisar na internet vários "O que é o que é", ou desafios, e aplicar no grupo.

82) TRUQUES DE MÁGICA
Pesquisar na internet vários truques de mágica e aplicar no grupo. Depois, ensinar os truques para que possam fazer em casa.
83) FORMAR PALAVRAS
Jogam duas equipes e um escrivão para cada equipe. O mestre dá um papel com várias letras embaralhadas (as mesmas) para cada equipe. Os escrivães, guiados pelos colegas de equipe, terão que escrever o maior número possível de palavras formadas através das letras impostas. Quem formar mais palavras em 3 minutos, vence.

84) QUEM LEMBRA MAIS
Jogam duas equipes e um escrivão para cada equipe. O mestre mostrará o mesmo papel desenhado (várias figuras, animais, objetos...) para cada equipe durante 30 segundos. Depois dos 30 segundos, inicia-se outra contagem, agora de 2 minutos, tempo necessário para que o escrivão de cada equipe escreva em um papel o maior número de coisas que consegui lembrar na paisagem. São várias rodadas (vários desenhos). Ganha a rodada a equipe que acertar mais coisas e vence a prova a equipe que ganhar mais rodadas.

85) DICIONÁRIO
Jogam várias equipes. Cada equipe receberá 3 placas (A, B e C). Em cada rodada, o mestre escreverá no quadro uma palavra que ninguém conhece e dará três definições: uma correta e duas erradas. No JÁ, todas as equipes levantam suas placas ao mesmo tempo. As equipes com mais acertos, vence a prova.

86) DANÇA COMO EU DANÇO
Brincam duas equipes. Um jogador estará de frente para o outro, ou seja, cada jogador terá uma pessoa com quem ficará cara a cara. A equipe 1 começa. Cada participante deverá dançar da sua forma. O rival que estiver na sua frente deverá imitar os seus passos de dança. Depois, é a equipe 2 que fará a mesma coisa. Ambas as equipes terão um minuto para fazer.

87) CEGO ALIMENTANDO CEGO
Dois jovens sentados em cadeiras, frente a frente. Ambos de olhos vendados e próximos um do outro. Cada um terá na mão uma banana descascada que dará ao companheiro. Dão -se as mãos esquerdas. Com uma toalha , forra -se o peito de cada "cego" e começa a refeição. Ao sinal ambos estendem os braços procurando acertar a banana na boca do companheiro. Vão tentando até que o outro possa mordê-la. O engraçado é que antes de acertar um lambuza o outro. Vencerá o que primeiro acertar a banana na boca do outro. Não pode apalpar com a mão o rosto do outro.

88) BINGO ALIMENTAR
Cada jogador irá escolher um nome de uma comida. Logo após, receberá uma folha de papel ofício,

que irá dobrar quatro vezes. Esta folha que representa um retângulo, ao ser dobrada, será dividida em dezesseis novos retângulos pequenos. Ao sinal do mestre, os participantes deverão procurar 16 colegas, e perguntar os seus nomes e da comida escolhida por eles, anotando-os nos pequenos retângulos da folha. Após terem preenchido os dezesseis retângulos, eles receberão um número. O mestre fará um sorteio, e o jogador sorteado deverá falar o seu nome e o da sua comida. O mestre dirá, após a explanação do participante, que quem tiver em sua carteia o nome deste jogador marcará um ponto. Será vencedor quem preencher primeiro a cartela.

89) FORCA CORPORAL
O mestre decide que palavra ele fará. Dentre os participantes, o mestre escolhe o número de alunos assim como o número de letras que contém a palavra escolhida. Ele também deverá escolher outro jogador, que ficará fora da sala. Enquanto esse participante está fora da sala, o mestre escreve uma palavra no quadro em letras bem destacadas e, na frente de cada letra, coloca um de seus selecionados. Depois de tudo pronto, o jogador retorna à sala e vai para o fundo dela. Ele irá dizendo as letras que acha que tem naquela palavra e, conforme for acertando, o mestre irá mandar os alunos saírem da frente das letras que ele acertou. E assim o jogo prossegue até ele acertar a palavra (fazendo com que todos os participantes saiam da frente do quadro). Assim, ele passará a ser o novo mestre e escolherá outra palavra com outros selecionados e assim por diante...

90) PIQUE MINUTO
É um pega-pega comum, só que ele é feito em local fechado. O objetivo é o mesmo, só que ele será cronometrado. O jogador que for o pegador quando o tempo acabar (exatos 1 minuto), está eliminado. E a brincadeira continua até o último pegador ser eliminado e dar a vitória ao adversário.

91) MODELAR
Dois círculos, um interno, outro externo. Os integrantes do círculo interno ficarão com os olhos fechados, os do círculo externo irão "modelar" o corpo dos colegas, fazendo lindas poses. Depois, irão procurar um espaço e farão com o seu corpo a mesma pose que fizeram com o corpo do seu companheiro; estes, ao sinal do mestre, abrirão os olhos e irão descobrir quem os "modelou". A seguir, trocam-se os círculos.

92) CAÇA PALAVRAS
Jogam duas equipes. O mestre dará a cada equipe um papel que contém um quadro com várias letras. Algumas dessas letras, juntadas horizontalmente ou verticalmente, formarão as palavras que estão em cima desse quadro. A equipe que encontrar todas as palavras primeiro, vence a prova.

93) OBJETO ESCONDIDO
Jogam todos os participantes. Todos saem da sala, enquanto o mestre escolhe um objeto e o esconde. Quando o mestre chamar os jogadores, eles deverão fazer perguntas, como *"Pra que serve?", "É grande ou pequeno?", "É pesado ou leve?"...* Os jogadores irão procurar esse objeto. Quem acertar, será o novo mestre e fará o mesmo.

94) HÁ, HÁ, HÁ
Os jogadores sentam-se em círculos escolhendo-se uma para começar. Ao sinal de início, o jogador escolhido exclama: Há! ao que o seguinte completa: Há! Há! Cabendo ao terceiro falar: Há! Há! Há! E assim por diante. Antes mesmo de se completar a volta inteira do círculo, o grupo estará com muita vontade de rir, mas não poderá fazê-lo, pois quem ri sai da brincadeira. É uma prova de resistência. Vence quem ficar por último.

95) FÓSFORO
Os participantes (sentados) formarão uma roda e um iniciará a dinâmica. Ele acenderá um palito de

fósforo e passará para o seu vizinho. Todos devem repetir a ação até que o fósforo se apague. Quem permitir isso, é eliminado. Ganha quem ficar por último.

96) O IMPERADOR

Os jogadores, sentados, formarão um círculo, exceto um, que ocupa o centro quando for chamado. Depois de escolhido um que será o imperador, chama-se o de fora para começar o jogo. Todos iniciam fingindo coçar o ombro esquerdo com a mão direita. O imperador deve ir, a cada momento, mudando o gesto e todos os outros passam a imitá-lo na nova atitude sem deixar perceber quem é ele. O que está no centro procura descobrir quem é o imperador, em três tentativas. Se errar, ele volta e um novo imperador é escolhido. Ganha se adivinhar e escolhe outro para recomeçar o jogo.

97) PALMADA

Os participantes (sentados), agrupados bem juntos, formam uma pequena roda. Um deles será escolhido para dar as palmadas. Os outros, estenderão as palmas das mãos para o centro do círculo. O objetivo do jogador é bater na palma de alguma mão, com a dificuldade de que todos irão retirar as mãos quando virem o perigo. Quem levar a palmada, será o próximo a fazer.

99) MENSAGEIRO

Jogam duas equipes, organizadas em semicírculos fronteiros. Entre elas fica o mestre que dá ao último jogador de cada grupo lápis e papel. Para começar o mestre segreda a mesma mensagem ao primeiro de cada equipe. Ao seu sinal, tal recado vai sendo cochichado de um em um de cada partido até o último. Este ao recebê-lo transcreve-o para a folha de papel que corre a levar ao orientador. Ninguém pode repetir a frase ao vizinho depois de já lhe houver segredado uma vez. As mensagens serão conferidas em voz alta pelo mestre somente no término da partida. A vitória é do partido que primeiro entregar a mensagem ao mestre.

99) QUEM ESTÁ DIFERENTE

Os jogadores formam um semicírculo e um participante destacado ficará na frente, com os olhos vendados. Os integrantes da roda permanecem na mesma posição menos uma que toma posição diferente. O jogador destacado no meio da roda tira o lenço dos olhos e procura encontrar o que está diferente. Acertando, escolhe outro para substituí-lo. Errando, o participante diferente se apresente e a brincadeira recomeça.

100) CANTO CERTO

O mestre terá uma lista com várias perguntas que serão feitas aos participantes. No quadro, serão escritos os nomes de cada um, deixando um espaço para colocar os pontos. Como toda sala tem 4 cantos, a sala será dividida assim: todos os participantes, inicialmente, ficarão no canto X. Os outros cantos serão: A, B e C. O mestre fará a pergunta e dará três alternativas: A, B e C. Então, os participantes deverão ir para o canto respectivo à resposta certa. Depois de revelada a resposta, o mestre escreve os pontos de quem ganhou e todos voltam para o canto X. Ganham as pessoas que tiverem o máximo de pontos.

101) APONTE O QUE OUVIU

Os participantes deverão sentar-se em círculo. Obedecendo a uma determinação do professor, um deles aponta para uma parte de seu corpo, afirmando entretanto, ser outra. Por exemplo: Aponta para o nariz e afirma: "Este é meu umbigo". O seguinte, imediatamente, deve colocar a mão sobre a parte de seu corpo que ouviu e não na que viu; no caso, colocar a mão no umbigo e afirmar, por exemplo, "Este é meu cabelo". Caberá ao seguinte colocar as mãos sobre seus cabelos e fazer uma afirmação, indicando outra parte do corpo, e assim sucessivamente. O professor, para estimular o acerto de todo o grupo, poderá estabelecer que a vitória seja sua quando alguém errar e que o grupo será vencedor se todos acertarem. A tendência natural do participante, premido pela urgência de sua resposta, é apontar o que viu e não o que ouviu, atrapalhando-se na hora de apresentar sua

indicação. O participante que errar, deve dirigir-se ao quadro-negro e desenhar uma parte do corpo humano. O seguinte a cometer erro deverá continuar o desenho, acrescentando mais uma parte (como o jogo da forca).

102) JOGO DAS CORES

As crianças estarão sentadas em grupos, divididos pelo professor. O professor pedirá que cada criança cite um objeto visível em sala de aula, da cor que ele indicar. Dirá por exemplo verde e concederá de dez a quinze segundos. Um jogador do grupo dirá: - Verde é a blusa da Maria. O outro dirá do outro grupo: - Verde é a caneta do João. Os que não conseguirem satisfazer o pedido do professor dentro do tempo determinado, perderá a oportunidade e marcará um ponto negativo para o seu grupo. *Falta:* Constituirá falta nomear um objeto que já tenha sido citado anteriormente. *Vitória:* O grupo que menor número de pontos negativos obtiver será o vencedor.

103) TÁ VIVO?

Os alunos estarão em círculo, sentados, um aluno no centro. Ao sinal, o aluno do centro acende um palito de fósforo e segura na posição horizontal, vai perguntando aos colegas, um por um: Tá vivo?h. O outro responde: Tá!h Ao momento em que o palito apagar ou queimar quase tudo, o aluno que recebeu a pergunta ocupará o centro.

104) AMIGO SECRETO

Cada aluno escreve seu nome em um pedaço de papel. O professor recolhe os papéis e embaralha-os em uma caixa. Faz a caixa passar de mão em mão, para que os alunos retirem seu amigo secreto. De posse do nome do colega, deverão procurá-lo e apresentar-se a ele, narrando suas próprias expectativas, preferências e alguma curiosidade a seu respeito. Assim, o aluno dá a si mesmo como presente ao amigo. O que torna o jogo mais instigante é o fato de que o grupo não se conhece, devendo procurar quem é seu amigo. Há uma intensa movimentação pela sala e já neste momento de tateio exploração inicia-se a apresentação. Depois que cada um tiver se apresentado ao seu amigo, deverá dizer ao grande grupo quem foi seu presente, isto é, quem o pegou e se apresentou. Por exemplo: Lúcia tirou Sandra que tirou Carlos. Sandra deverá contar o que Lúcia falou de si mesma, e falará de si ao Carlos. Se alguém tirar seu próprio nome, dar-se-á a si mesmo como presente, ou seja, apresentar-se-á à turma.

105) ESCONDE DENTRO

Um objeto é escondido dentro da roupa de uma pessoa. As demais devem procurar. Quem achar, é o próximo a esconder.

106) FEITIÇO CONTRA O FEITICEIRO

Com todos os presentes, o mestre distribuirá papel e caneta e dirá que pretende fazer uma brincadeira com alguém e precisa de sugestões de castigos. Cada uma deve sugerir algo e assinar em baixo. Todos os papéis serão recolhidos e lidos um a um, por exemplo: A Marcela disse que quer que ela cante um trecho da música "É o Amor" na janela do prédio, mas como esta brincadeira se chama "feitiço contra o feiticeiro" (isso só deve ser revelado depois que todas escreverem e assinarem) é a Marcela quem vai cantar na janela do prédio. Todos os jogadores deverão cumprir seus próprios castigos.

107) DESENHAR UM PORCO

Os participantes estarão sentados em seus lugares, com papel e lápis. Ao sinal do chefe, todos devem fechar os olhos e desenhar um porco no papel, não se esquecendo de pôr os olhos. Ganha o jogador que fizer a representação mais exata do porco.

108) JOGO DAS PALAVRAS

Deverão ser escritas as letras do alfabeto nos papeis. Dividir em grupos (de dois a quatro grupos).

Eles pegam uma quantidade de letra, tentam formar uma palavra, se conseguir formar passa para o próximo, se não conseguir, terão que ir comprando as letras restantes até formar uma palavra. Ganha quem conseguir acabar com todas as suas letras.

109) FANORONA
É jogado com uma caixinha de fósforos, destas de madeira. Coloca-se um palito entre a caixinha e a "gaveta" da mesma, deixando uma porção do palito para fora. Coloca-se a caixa apoiada sobre um dos lados, com o palito para cima (na verdade é mais fácil ver do que explicar). Com a ponta dos dedos, bate-se no palito para que a caixa pule. Se cair de lado, nada se ganha; se cair sobre uma das laterais, 5 pontos; se ficar em pé, 10 pontos e se cair apoiada num dos lados e no palito, são 15 pontos. Quem fizer 100 pontos primeiro ganha. Em tempo: é preciso que a caixa dê pelo menos uma volta sobre si mesma para os pontos serem computados. Derrubando a caixa, passa-se a vez ao adversário.

110) DESENHO COLETIVO
Sentados em roda, cada um recebe um pedaço de papel, cortado com a mão, com irregularidades e alguns gizes de cera. Cada um deve numerar sua parte, seguindo a sequência da roda. Ao sinal do monitor, todos começam fazendo pontos em seu papel. Após alguns segundos, ao sinal do monitor, todos deverão passar seu papel para a direita, e continuar a fazer os pontos neste novo papel. Outro sinal do monitor, outra troca de papéis no mesmo sentido. As trocas devem continuar até que o monitor perceber que o papel já está com repleto de pontos. Na próxima fase, os participantes são instruídos a ligar os pontos, a fim de formar desenhos. Após alguns segundos, nova troca, e assim segue a atividade, até que alguns desenhos apareçam nas folhas. Ao final do jogo, cada um deve procurar sua folha inicial, e todos juntos, devem emendar as folhas com fita adesiva, compondo um desenho gigante! No final, o monitor deve colar as folhas, a fim de reconstruir o rolo original. Pode ser feita uma exposição.

111) ESCRAVOS DE JÓ
Em círculo, cada participante fica com um toquinho (ou qualquer objeto rígido). Primeiro o monitor deve ter certeza de que todos sabem a letra da música que deve ser (em itálico): *Escravos de Jó jogavam cachangá* (passando seu toquinho para o outro da direita); *Escravos de jó jogavam cachangá* (passando seu toquinho para o outro da direita); *Tira* (levanta o toquinho), *põe* (põe na sua frente na mesa), *deixa o Zambelê ficar* (aponta para o toquinho na frente e balança o dedo). *Guerreiros com guerreiros fazem zigue* (passando seu toquinho para o outro da direita), *zigue* (volta seu toquinho da direita para o colega da esquerda), *zá* (volta seu toquinho para o outro da direita). *Guerreiros com guerreiros fazem zigue* (passando seu toquinho para o outro da direita), *zigue* (volta seu toquinho da direita para o colega da esquerda), *zá* (volta seu toquinho para o outro da direita)

112) TODOS OS SENTIDOS
Essa atividade poderá ser feita com três participantes ou mais. Uma idade mínima ideal para essa atividade seria de seis anos. Para essa atividade, você deverá escolher um ou mais participantes para servirem de árbitros. Você deverá escolher um outro participante, que vai tentar adivinhar o que é através dos quatro sentidos (tato, olfato, paladar e audição). Para começar, vende os olhos com o lenço de quem vai tentar descobrir o que está sendo apresentado. Use sua criatividade! Por exemplo, no olfato, faça-o sentir o cheiro de algumas frutas, de especiarias como canela, de perfumes, etc. Na audição, agite um molho de chaves no seu ouvido. No paladar, coloque na língua dela a acidez do limão, ketchup, legumes. No tato, dê um saco de farinha para ela colocar as mãos, areia, açúcar, etc. A cada produto descoberto, o participante ganhará 10 pontos. Coloque todos os integrantes para participar da atividade. Vence aquele que obtiver mais pontos.

113) JOGOS DE TABULEIRO EM GERAL

Adquirir, pois as regras acompanham os jogos. Ex.: Uno, Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Soletrando, Topa ou Não Topa, Show do Milhão, Pebolim, Quebra-cabeças, Futebol de botão, damas, xadrez, bambolê, lego, gamão, pega-varetas, baralho, dominó, entre outros. Vendidos em lojas de lazer.

114) NIM

É jogado com palitos (de dente ou de fósforos). Faça três fileiras com os palitos, uma embaixo da outra: uma com três palitos, uma com 5 e a ultima com 7. Cada jogador tem direito a tirar quantos palitos quiser, mas somente de uma fileira de cada vez. Assim, pode-se tirar um único palito da fileira de 7, ou todos da fileira de 3, ou dois da fileira de 5, passando então a vez ao adversário. Quem ficar com o último palito, perde o jogo.

115) PALITINHOS

Cada jogador inicia com três palitinhos. Os jogadores colocam as mãos para trás, escolhendo uma quantidade de palitos (zero, um, dois ou três), colocando a mão direita para frente. Os palitos "em jogos" são os que se encontram nesta mão. A seguir, cada um dos jogadores dá o seu palpite ("chamar"), dizendo qual o total dos palitos estão em jogo, ou seja, quantos palitos, ao todo, existem nas mãos dos jogadores. Os palpites não podem ser repetidos. Ganha a rodada aquele que acertar o número exato de palitos em jogo. Este jogador, então, "tira" um palito e passa a jogar com um palito a menos, isto é, se tinha três palitos ao todo, agora jogará com dois. O jogador que deu o palpite em primeiro lugar, na próxima rodada será o último a "chamar", e assim por diante. Ganha o jogo quem primeiro ficar sem palitos.

116) MACACADA

Formar entre os participantes, dois grupos que deverão negociar entre si, considerando que representarão dois grupos de macacos, e que portanto durante o jogo não podem falar, mas apenas gesticular e emitir sons como os macacos. Antes porém, deverão escolher cada qual o seu representante para a negociação. Os produtos á serem negociados poderão ser: alimentos, objetos, água, um território ou a Paz. Somente o negociador deverá se comunicar com o grupo vizinho. Antes de iniciar a negociação, o grupo se reúne e discute a técnica á se usada, as estratégias e o que vai ser negociado. Após isso, não se pode mais falar, somente gesticular, urrar, emitir grunhidos, fazer sinais, pular, etc. O tempo para a negociação é de 2 minutos. Após esse tempo o negociador volta a base e o grupo melhora a estratégia de ação. Se a negociação emperrar, o grupo sinaliza para que seu negociador retorne á base, para que seja refeita a estratégia. Quando tudo termina, os grupos podem juntar-se em um círculo maior e iniciar uma sessão de massagem coletiva, começando pela catação de piolhos, ou cafuné nas cabeças dos participantes e depois, na sequência, massagear as costas e braços. Pede-se para que todos se sentem no chão e abre-se o debate sobre as impressões causadas pelo exercício.

117) COMPLETE A FRASE

Cada equipe receberá uma frase com algumas palavras substituídas por "______". As palavras que faltam para dar sentido à frase estarão em um espaço à parte. O objetivo do jogo é completar a frase com as palavras corretas. Quem o fizer primeiro, vence. Em caso de erros, a equipe adversária sai vitoriosa.

118) ADIVINHAÇÃO RIMADA

Os jogadores estarão sentados em roda. Um jogador inicia a brincadeira dizendo - Estou pensando numa palavra que rima com cadeia, qual é?h (Por exemplo). As demais procuram adivinhá-la cabendo a quem conseguir o direito de fazer a nova pergunta. Se o grupo demorar muito a acertar, quem pensou na palavra deve ajudar os companheiros a descobri-la por meios de gestos descritos do que se tiver pensado. Assim, a criança que imaginar a baleia, procurará sugerir tal animal através de movimentos e expressões fisionômicas, mas sem nada falar

119) CORRIDA DO ALFABETO
Formam-se duas equipes. Cada um se senta em rodinhas. Cada grupo escolhe seu chefe. Ao sinal de início, os capitães começam a dizer o alfabeto o mais depressa que podem. Tão logo o terminam, os vizinhos da esquerda fazem o mesmo para depois cederem a vez aos companheiros seguintes e assim sucessivamente, até o grupo terminar vencendo a equipe que primeiro consegue, sem soltar letras nem jogadores. Quem erra deve recomeçar do ponto em que cometeu a falha, sem perder tempo.

120) AR, TERRA E MAR
Crianças em círculo, mestre ao centro. O mestre inicia o jogo indicando com um dedo um dos jogadores dizendo: -Terra (por exemplo). O jogador apontado terá de responder o nome de um animal que vive na terra, como cavalo, tigre, etc. Se ele se enganar, pagará prenda. O jogo continuará indicando, o mestre, outro jogador. Prossegue-se com a indicação de ar, terra e mar alternadamente, dando-se a oportunidade a todos os alunos. Ao fim de algum tempo, passa-se a aplicação de penalidades às crianças que pagaram prendas, exigindo-se que cada uma delas escolhida ao acaso, indique o nome de três animais que vivem no ar, na terra e no mar

121) BOM DIA
De mãos dadas as crianças formam um círculo. No interior deste permanecerá um jogador vendado. O circulo gira para a direita ou para a esquerda. Quando o jogador do centro bater o pé no chão o círculo para de girar. A criança do centro aponta para um jogador e este dirá: g - Bom dia, h. O do centro terá que o reconhecer pela voz, dizendo o seu nome. Caso erre, ainda terá o direito de apresentar mais dois nomes. Acertando, o que foi apontado ocupará o centro e o outro o substituirá na roda, do contrário, o jogo prosseguirá até que o do centro, fazendo novamente parar o círculo mencionar acertadamente o nome do companheiro

122) VAI E VOLTA
As crianças formam um círculo bem grande conservando bastante espaço entre si. Uma delas recebe a bola. Ao sinal de início, a bola vai ser passada de uma em uma à volta do círculo, o mais depressa possível, sem faltar ninguém. A certo apito ela é mandada na direção contrária sem perda de tempo. Os sinais são dados a intervalos irregulares, ora demorados, ora seguidos com rapidez para exigir atenção contínua dos jogadores. Quem não obedecer prontamente a ordem e não arremessar a bola depois do sinal, paga uma prenda. A vitória é dos jogadores que termina a brincadeira e não pagam prendas.

123) TANQUES DE GUERRA
Para este jogo, necessitamos de duas canetas de cor diferentes, e uma folha de papel. Desenha-se nas extremidades opostas da folha dois círculos mais ou menos do mesmo tamanho, cada um de uma cor. Este são os "quartéis". Desenha-se, em frente aos "quartéis", três pequenas cruzes. São os "tanques de guerra". O objetivo do jogo á atingir o "quartel" inimigo. Para tanto, apoia-se a caneta com a ponta sobre o papel, iniciando o jogo num dos "tanques", apoiando-a com o dedo no outro lado. A seguir, desfere-se um "piparote" na caneta, que traçará uma linha sobre o papel. A jogada seguinte será a partir do final do risco traçado. No local onde acabar o traço, faz-se um pequeno círculo. É este circulo que deve ser atingido para que o tanque seja destruído. Quem atingir o quartel inimigo primeiro, ganha o jogo.

124) SUPER GARGANTA
Em cada rodada, brincam um representante de cada equipe. O objetivo é ficar mais tempo falando uma palavra, puxando uma vogal. Ex.: Goooooool!. Quem conseguir ficar mais tempo falando a tal palavra, vence a rodada. A equipe vencedora será a que tiver o maior número de campeões.

125) GUARDA DO ZOOLÓGICO
Crianças em círculo, exceto uma, que fica no centro (o guarda). O guarda do zoológico indica várias crianças e grita: Aqui estão os cachorrinhos. A este sinal tais crianças imitam os cachorrinhos. O guarda então designa outras crianças e lhes dá o nome de outro animal que elas deverão imitar. Depois de ter dado 3 ordens o guarda escolhe seu substituto.

126) DANÇA DO CANUDO
Jogam uma dupla de cada equipe. Uma música será executada e os pares deverão manter o papel sem cair no chão, segurando somente com a sucção do canudo que estará em suas bocas. Quem deixar cair, dá o ponto para o adversário.

127) TRILHA DO MACACO
É uma corrida onde correm um representante de cada equipe. É desenhado no chão duas amarelinhas gigantescas. O objetivo é atravessar essa amarelinha (como na brincadeira, não podendo pisar na linha) e chegar até o fim. Se pisar na linha, volta ao início. Quem sair da amarelinha e cruzar a linha de chegada primeiro vence.

128) RODAR O PIÃO
Para rodar o pião, risque um círculo no chão, que será a roda ou a raia. Depois, enrole um fio barbante na cabeça do pião e desça até a ponta; dê uma volta e enrole o barbante para cima até a parte gordinha. Enrole a outra ponta no dedo indicador e lance o pião. Se ele cair girando dentro da roda, vale dois pontos. Se sair da roda e voltar, não fique desesperado, você vai ganhar um ponto. Se sair e não voltar, hum... Respire fundo... Você perde um ponto. Vence quem fizer dez pontos primeiro.

129) CELA DE PIÃO
Para brincar de Cela, é simples. Risque a cela no chão, que pode ser um círculo ou um quadrado. Todos lançam seus piões. O pião que cair mais distante da cela é colocado no centro dela para ser alvo dos demais. Os jogadores devem lançar seus piões, levantá-los na palma da mão e atirá-lo contra o que está na cela. Aquele que não conseguir atingi-lo coloca seu pião no centro da cela.

130) MANDUCA MANDA
A brincadeira começa com a ordem do orientador: Manduca Manda... levantar o braço, por exemplo; à qual todos devem obedecer. Ele dá novos comandos, que exigem maior ou menor movimento, (ficar de cócoras, pular 3 vezes no mesmo lugar, fazer meia volta dar 4 passos para trás, etc.). Quando as ordens são precedidas pelas palavras - Manduca Manda, tem que ser atendidas, do contrário não devem sê-lo, cabendo a quem cumpre ser tirado do jogo, pagando ao final uma prenda. Assim sendo ao ouvirem bater palmas quem faz tal coisa erra. A vitória é de quem findo o tempo previsto, não houver pagado prendas.

131) ORELHINHA
Crianças sentadas em círculo, uma no centro de olhos fechados. Uma das crianças será escolhida para puxar (devagar) a orelha do colega do centro e de olhos fechados. Depois disso, voltará para seu lugar. Ao sinal do professor, o aluno abrirá os olhos e tentará adivinhar quem lhe puxou a orelha. Levanta-se, pega pela orelha o colega que julga ser culpado e colocando-o no centro do círculo, senta-se no lugar vago. Se acertar o jogo terá prosseguimento, se errar será conduzido pela orelha ao centro, pelo suposto culpado.

132) ANJO DO BEM E ANJO DO MAL
São escolhidas duas crianças uma para ser o Anjo do Bem e a outra o Anjo Mal. Uma outra criança dá a cada uma das outras restantes um nome de fruta, ou uma cor, cochichando-lhe no ouvido.

Inicia-se o jogo com o diálogo: "Toc, Toc". A mesma criança que escolheu o nome das frutas e que designou a cada é o porteiro e diz: "Quem bate?" Dependendo da vez, a criança que bate responde: "Anjo do Bem ou Anjo do Mal". A criança (porteiro) diz: "O que você quer?" Anjo do Bem ou Anjo do Mal responde: "Uma cor". A criança (porteiro) pergunta: "Que cor?" A partir daí, o Anjo do Bem ou o Anjo do Mal tem três opções. Se entre as três opções não tiver nenhuma criança que tenha o nome da cor, será então a vez do outro anjo. Se acertar, a criança (cor) pertencerá ao Anjo que acertou. Ganha quem possuir mais crianças. Exige noção de ordem e alteração por parte dos anjos do Bem e Mal. Também é necessário que as crianças memorizem as frutas ou cores que as representam.

133) CEGOS CAÇADORES

Duas equipes participam. Cada equipe escolhe o seu representante. Os dois jogadores têm seus olhos vendados e darão 25 voltas em torno de si mesmos. Enquanto isso, o mestre esconderá um objeto em um local de difícil acesso e dirá aos caçadores : “- Procurem um (nome do objeto)”. O objetivo de cada caçador e encontrar o objeto e pegá-lo. Vence quem o fizer.

134) BOLICHE DE PERGUNTAS

Formam-se dois grupos e cada um tem que derrubar 10 garrafas do campo adversário. As garrafas devem ser derrubadas com a bola e dentro delas há perguntas para os participantes. Quando uma equipe consegue derrubar as 10 garrafas, ela tem que responder as perguntas que estão dentro. Quem acertar todas ganha.

135) BILBOQUÊ

Materiais Necessários: garrafa Peti; fita adesiva; barbante; papel; tesoura. Como fazer:
- Corte a garrafa peti ao meio e cole fita adesiva na borda, para não machucar o dedo. Você vai usar a parte da garrafa que tem o gargalo.
- Faça uma bolinha de papel amassado e passe fita adesiva em volta dela, para deixá-la firme.
- Prenda uma das pontas do barbante na bolinha e outra dentro da garrafa.
- Jogue o bilboquê para cima, sem soltá-lo. Tente fazer a bolinha cair dentro do brinquedo.

136) JOQUEMPÔ

Dois jogadores ficam frente a frente, com uma das mãos nas costas. Eles falam “joquempô” bem devagar e mostram a mão que está escondida, com o formato do objeto que escolheram. Ele pode ser: tesoura (dedos indicador e médio em forma de “V”); papel (mão aberta); pedra (mão fechada) e lixo (as duas mãos formando uma bola, com as pontas dos dedos unidas). Ganha quem escolher o objeto que elimina o outro. O ganhador tem direito de começar a brincadeira ou escolher o primeiro companheiro de um time. REGRAS: - A pedra quebra a tesoura. - A tesoura corta o papel.
- O papel embrulha a pedra. - O lixo engole o papel.

137) QUE SOM É ESSE?

Um grupo de crianças fica de costas para instrumentos musicais, sem olhar para trás. Todos decidem no zero ou um (ver Fórmulas de Escolha) quem vai começar. O participante tem que escolher um dos instrumentos musicais e tocar, para que os colegas adivinhem qual é o instrumento. Depois de tocar, a criança tem que pegar o instrumento e andar com ele, para que os outros digam o caminho que foi feito. Ganha quem acerta todos os instrumentos tocados.

138) PONTINHOS

Em uma folha, as crianças fazem o maior número de pontinhos que conseguirem, e esses pontinhos devem formar um enorme quadrado no papel. Cada criança, na sua vez de jogar, tem que ligar um pontinho ao outro, formando um lado de um quadrado pequeno. Quando a pessoa conseguir formar um quadradinho ligando os pontos, ela coloca a primeira letra do seu nome ali dentro. Ganha o jogo quem tiver o maior número de quadrados com sua letra no final.

139) RIMA
Uma pessoa fala uma palavra e a outra tem que repetir com uma palavra que rime com a primeira. Quem não conseguir rimar sai da brincadeira.

140 ELEVADOR
Cada criança tem que passar uma corda pela copa de uma árvore e amarrar bem forte, deixando a outra ponta perto de onde ela está. Subindo pelas suas cordas, os participantes do jogo devem chegar ao topo o mais rápido possível. Não vale chutar e nem puxar a corda do outro.

141 O CIRCO PEGOU FOGO
As crianças formam uma roda e cantam a música abaixo. Quando a música acaba, todas têm que ficar paradas. Quem se mexer primeiro sai da roda e as outras continuam a brincadeira. LETRA: "O circo pegou fogo, o palhaço deu sinal. Acorda, minha gente, que a bandeira é nacional. Alô, Brasil, dois mil. Quem se mexeu, saiu, BomBril!"

142 BOLINHO BOLACHA
Essa brincadeira é para duas pessoas. Uma delas tem que esconder um objeto pequeno em uma das mãos. Depois, a outra tem que bater nas duas mãos da primeira, enquanto elas cantam a música abaixo. Quando termina a música, o que bateu nas mãos do outro tem que adivinhar em qual delas está o objeto. Se acertar, é sua vez de esconder. LETRA: "Bolinho, bolacha. Por cima, por baixo. Em qual mão está?"

143 ZOOLÓGICO
A turma se divide em equipes com três pessoas. Um dos participantes tem que dizer o nome de animais ou contar uma história com animais. Em cada um deles, os jogadores devem fazer um código combinado antes. Por exemplo: Girafa - as pessoas dos lados se abaixam e as do meio levantam as mãos. Elefante - as pessoas que estiverem no meio fazem uma tromba e as dos lados fazem as orelhas do bicho. Borboleta - todas as pessoas fazem borboletas.

144 CORRIDA DE TAMPINHAS
Para brincar, são necessárias, no mínimo, duas crianças. Um caminho é desenhado no chão e cada criança fica com uma tampinha. Um de cada vez, os participantes vão dando leves toques na tampinha com a ponta do indicador, para fazê-la andar sem sair do caminho ou tocar na linha. Quem errar passa a vez a outro. Quando alguém erra, volta a jogar de onde parou na rodada seguinte. O primeiro que terminar o caminho vence.

145) ESPIÃO
Os participantes ficam parados em um lugar marcado com uma linha. Uma criança, escolhida para ser o espião, conta até três, de costas para os outros, que vão andando bem de leve, tentando encostar-se a ela. Quando o espião termina de contar, ele tem que se virar e todas as outras crianças devem estar como estátuas. Quem se mexer, sai da brincadeira. Quem conseguir encostar no espião da vez será o próximo.

146) MANDIÓ
Uma criança é o visitante e outra é o dono da plantação de mandioca. Todas as outras crianças são mandiocas. As mandiocas formam uma fila e o primeiro da fila se abraça a um poste ou árvore. O próximo da fila o abraça, o terceiro abraça o segundo e assim por diante até que todos na fila estejam abraçados. O visitante negocia a compra das mandiocas com o dono da plantação. Depois que o negócio está fechado, ele tem que arrancar as mandiocas da terra: abraçar o último participante por trás e puxá-lo até que ele seja arrancado, junto com os outros.

147) PARALELEPÍPEDO
Primeiro todos escolhem a ordem em que vão jogar. Depois, marcam uma distância, que tem que ser a mesma entre os participantes. O jogador que começa a brincadeira tem que dizer “Pa-ra-le-le-pí-pe-do” e andar em direção a outro jogador enquanto diz a palavra. Quando terminar, ele tem que tentar pisar no pé de outro participante. Todas as crianças têm que fazer o mesmo. Ganha quem conseguir pisar nos pés de todos os outros jogadores.

148) QUE MÊS?
Dois participantes são escolhidos e se afastam do grupo. Cada um deles escolhe um mês, sem que os outros saibam qual foi o mês escolhido. Depois, voltam para perto do grupo e perguntam a cada um qual o mês escolhido. Quem acertar ainda precisa responder a outra pergunta: “O que você quer da vida?”. A criança responde o que deseja e as duas que tiveram as melhores respostas formam a próxima dupla que escolherá o mês.

149) SILÊNCIO!
As crianças formam um círculo e uma delas fica sentada no meio de olhos vendados, com um objeto qualquer perto dela. O grupo escolhe alguém para dar o sinal de início e apontar para uma pessoa da roda. Quem foi escolhido deverá, silenciosamente, se aproximar do centro da roda e pegar o objeto. A criança de olhos vendados, ouvindo qualquer ruído, deve apontar na direção de quem está se aproximando. Se apontar na direção certa, o que estava de olhos vendados volta para o seu lugar na roda. Então o grupo escolhe outra pessoa para recomeçar. Se a pessoa da roda conseguir pegar o objeto, deverá voltar para o seu lugar com ele nas mãos. A partir desse momento, todos devem ficar com as mãos para trás e avisar a quem está no meio para tirar a venda e tentar descobrir quem está com o objeto. Se descobrir, troca de lugar com essa pessoa. Se não, colocará a venda novamente.

150) SORRISO MILIONÁRIO
Para que a brincadeira funcione, é preciso ter pelo menos quatro participantes, bexigas vazias ou folhas de árvore. Cada um fica com três bexigas e todos têm que ficar andando, se misturando. Quando alguém gritar “para”, cada participante deve correr para frente de outro e fazer palhaçadas.
O outro tem que ficar parado, sem rir. Quem rir perde uma bexiga. O desafio vai se repetindo e quem fica sem bexigas sai da brincadeira. Quem tiver mais, ganha. Não vale fazer cócegas para o outro rir.

Atividades Recreativas e Tarefas de Gincana [7]

1) CORRIDA DA VASSOURA
Correm um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. O objetivo é equilibrar uma

vassoura na palma da mão enquanto correm. Se a vassoura cair antes da linha de chegada, o corredor volta ao início e começa tudo outra vez. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

2) CORRIDA DE BRAÇO
Correm dois representantes de cada equipe. Serão feitos no chão dois riscos, cada um a exatos 2 metros de cada participante. Os participantes se apoiam um no ombro do outro, com os braços. O objetivo é empurrar o adversário e fazer com que ele ultrapasse o seu risco. Quem conseguir isso primeiro, vence a prova.

3) EMPURRA EM CIMA
É uma corrida de braço, a diferença é que Correm uma dupla de cada equipe, sendo que um da dupla irá subir em cima do pescoço do parceiro e, apenas os montados, irão empurrar. Quem fizer a dupla adversária ultrapassar a risca, vence.

4) CORRIDA DOS SENTADOS
Corrida de ida e volta onde os participantes correm sentados e não podem usar as mãos pra nada. Na ida, vai de frente, na volta, vem de costas, ou seja, não pode virar. Ganha quem voltar primeiro.

5) CORRIDA DE CADARÇOS
Corrida de duplas, de ida e volta, onde os participantes correm com os cadarços amarrados. Na ida, vai de frente, na volta, vem de costas. Não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem voltar primeiro.

4) APERTO
Jogam duas equipes. Cada equipe deverá ficar em um retângulo riscado no chão. O Objetivo é fazer com que todos permaneçam nesse espaço por 30 segundos. Após esse tempo, a equipe que conseguiu deverá reduzir o espaço da outra, que terá menos espaço para colocar seus componentes. E assim o jogo prossegue, até o retângulo ficar tão pequeno a ponto de ser impossível manter as pessoas lá, dando a vitória para a outra equipe.

5) GUERRA DE PAPEL
Jogam duas equipes em dois campos distintos, separados por um espaço. Cada equipe terá à sua disposição dezenas de bolinhas de papel. Elas começarão a jogar essas bolas de papel no campo adversário, que deverá fazer o mesmo. O Objetivo é tirar as bolinhas de papel do seu campo e jogar no adversário. No fim do tempo, o mestre faz a contagem. A equipe que tiver menos papel em seu campo é a vencedora.

6) BAMBOLÊ DE GUERRA
Jogam uma dupla de cada equipe. As duplas entrarão em um bambolê e ficarão de costas para a outra, pois correrão de frente. Serão feitos dois riscos, cada um a exatos 2 metros de cada lado do bambolê. O Objetivo é correr e fazer força para ultrapassar a linha, mas será difícil, pois a outra dupla irá fazer o mesmo. A dupla que conseguir ultrapassar o risco, vence.

7) TÚNEL
Jogam duas equipes com número de participantes iguais. Cada equipe formará um túnel, onde os participantes ficam um atrás do outro com as pernas abertas. É uma espécie de corrida. No "Já" do mestre, o último de cada fila deve passar por debaixo do túnel e ir para frente. Depois, o último faz a mesma coisa. Desse jeito, o túnel de pessoas irá se distanciando para frente cada vez mais. Ganha o túnel que cruzar a linha de chegada primeiro.

8) MACACO CEGO
Duas equipes participam. Cada equipe escolhe o seu representante. O mestre faz um grande retângulo e, nele, desenha várias linhas. Os dois jogadores têm seus olhos vendados e o objetivo é sair do percurso e chegar até o final, sem pisar nas linhas. Como eles estarão vendados, a equipe pode ajudar. Quem pisar na linha volta pro começo, podendo tirar a venda nesse tempinho. Ganha quem sair do percurso sem pisar na linha.

9) 2º ANDAR
Pega-pega de duplas. Cada dupla é formada por um montado e um montador. O montador deverá montar no pescoço do montado e pegar os outros que também estão montados. Só os montados podem pegar. Quem for pego, pega.

10) CORRIDA AO CONTRÁRIO
Os corredores dão 25 voltas em um cabo de vassoura e correm de costas até a linha de chegada. Quem chegar primeiro, vence.

11) VASSOBOL
Dois rivais disputam para colocar a bola no gol adversário através de uma vassoura. Ganha quem fizer mais gols.

12) CEGOBOL
Futebol comum, só que todos os jogadores jogarão de olhos vendados. Ganha a equipe que fizer mais gols.

13) PÉ COM PÉ
Corrida de duplas de ida e volta onde um participante sobe no pé do parceiro. Na ida, o que está pisado deverá correr. Na volta, ele pulará (de costas). Ganha quem chegar primeiro.

14) MINHOCA
É uma corrida de ida e volta, mas os participantes, ao invés de correrem, rolam pelo chão. Ganha quem chegar primeiro.

15) TOCA
Desenha-se várias tocas (círculos) em um espaço amplo. O número de tocas deve ser sempre um a menos do que o número de jogadores. Bem distante do terreno onde as tocas estão, os participantes, todos de mãos dadas, em roda, estarão rodando ao som de uma música animada. Quando a música parar, todos devem soltar as mãos, correr e sentar em uma toca. Quem não conseguir, é eliminado e apaga-se uma toca. Ganha quem sentar na última toca.

16) TOCA COOPERATIVA
As mesmas regras do “Toca” comum. O segredo do jogo é não eliminar nenhum participante, só tocas, ou seja, a cada rodada, você desfaz uma toca e ainda assim todos deverão entrar em uma toca, como puderem: no colo, deitado sobre os colegas, etc. Neste jogo não há vencedores.

17) CORRIDA DE CADEIRAS
Corrida de trios. Cada trio é composto por duas pessoas que unem os braços e formam uma cadeira e um rei que irá subir na cadeira (união de braços). O objetivo é correr e descer o rei na linha de chegada. O trio que conseguir isso primeiro vence.

18) ESTOURA BEXIGA

Todos participam. Cada jogador terá uma bexiga amarrada em seu tornozelo. O objetivo é estourar a bexiga dos adversários e proteger a sua. Ganha o último que ficar com a bexiga intacta.

19) REVEZAMENTO DOS RODADOS
Igual ao revezamento do atletismo, mas antes de correr é preciso dar 25 voltas em um cabo de vassoura. São 4 participantes por equipe e ganha a equipe cujo último participante chegou primeiro. Se cair, levanta e continua.

20) ARTILHARIA
Dois times em dois campos separados por uma linha. No final de cada campo, é colocado uma garrafa peti. Uma pessoa de cada equipe tenta jogar a bola e derrubar a garrafa do adversário. A equipe que derrubar a garrafa deverá erguê-la novamente, mas se protegendo da outra, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode erguer a garrafa. Se a equipe conseguir reerguer a garrafa antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e a garrafa continuar no chão, a outra equipe ganha.

21) GUERRA DE MANDIOCA
Jogam duas pessoas, cada uma com a sua mandioca segura pela metade. Cada um tem a sua vez de bater com toda a força na mandioca que o outro segura. Ganha quem quebrar a mandioca do adversário primeiro.

22) PICHORRA
Uma bexiga é pendurada no alto e os representantes das equipes, depois de vendados e rodados, devem estourá-la com um pau, sendo guiadas pelas respectivas equipes.

23) BOLICHE CEGO
Jogam um participante de cada equipe. É um boliche comum, mas os participantes jogam de olhos vendados. O objetivo do jogo é derrubar o último pino, não importando quantos lançamentos foram, uma vez que quando um erra, é a vez do outro. Quem conseguir, vence.

24) ARREMESSO DE BAMBOLÊ
Tipo arremesso de argolas, mas com bambolê. Uma pessoa será a vítima e ficará a 5 metros dos jogadores. Faz 1 ponto quem conseguir encaixar o bambolê na pessoa primeiro. Ganha quem tiver mais pontos.

25) ENCAIXE HUMANO
Dinâmica com 4 pessoas sentadas em bancos. Primeiro, cada participante senta nas costas do outro. Depois que todos já estiverem "deitados", retiram-se os bancos. Como sair da situação?

26) PASSA OU REPASSA
Todos brincam. Porém, em cada rodada, um jogador de cada equipe participará. Seria interessante que as perguntas fossem ligadas a um único tema em cada vez que esse jogo for praticado. Será feita uma pergunta (sem alternativas) para um dos participantes. Se ele responder corretamente, dá uma tortada na cara do rival, ou vice-versa, se ele errar. Se ele não souber, ele passa. Se o adversário não souber, ele repassa. Se, mesmo assim, o primeiro não souber, ou errar, o seu rival dará uma tortada na cara dele. Porém, se ele acertar, é ele quem dá a tortada. Vence a equipe que acertar mais perguntas e, claro, receber menos tortadas. *OBS.:* Fazer dezenas de tortas pode sair mais barato do que parece. Basta sentar e pensar em ingredientes baratos que podem render vários pratos de torta. *Ex.:* Lama.

27) SALTO EM DISTÂNCIA

Jogam dois representantes de cada equipe. Um participante saltará, depois o seu adversário. Após isso, a distância aumenta. Se o participante for o primeiro a pular em uma distância e errar, deverá torcer para que o outro também erre, pois assim terá outra chance. Ganha quem conseguir saltar uma distância que o outro não conseguiu.

28) GOLFE
Jogam dois representantes de cada equipe. Cada participante terá um taco (qualquer pedaço de madeira comprido) e terá direito a uma tacada por vez. O participante que conseguir colocar a bola no buraco primeiro, vence a partida.

29) CORRIDA DE OBSTÁCULOS
Jogam dois corredores, que deverão percorrer uma distância e chegar ao fim, enfrentando obstáculos (os obstáculos serão pessoas curvadas). Quem cruzar a linha de chegada primeiro vence.

30) CORRIDA DAS CADEIRAS
Correm um representante por equipe. É uma corrida de ida e volta onde cada representante deverá correr sentado em uma cadeira (não pode largá-la por nada). Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas, ou seja, não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem voltar primeiro.

31) VÔLEI IMPROVISADO
O Jogo normal de vôlei, mas utilizando outro objeto no lugar da bola (balde, vasilha, almofada, mochila, alguma fruta ou legume...)

32) CESTINHA
Jogam duas equipes e dois ajudantes. A brincadeira funciona como um jogo de basquete, mas só há uma cesta, que na verdade são duas pessoas, de braços dados e abertos. Quem fizer uma cesta, escolhe alguém da dupla para substituí-lo na equipe e ele será a nova metade da cesta. A equipe que fizer mais cestas, vence a partida.

33) PAR OU IMPAR
Jogam um representante de cada equipe. Os participantes deverão pular sobre um passeio de cerâmica conforme vão ganhando. É assim: os jogadores escolhem par ou impar uma única vez e vão jogando várias vezes. Quem ganhar, avança uma casa (uma cerâmica). Quem perder, fica onde está. E por aí vai até alguém chegar à última casa.

34) PEGADINHA DO ANIMAL
Entrega-se a cada participante um papel com o nome de um animal, sem ver o do outro. Em seguida todos ficam em círculo de mãos dadas. Quando o animal for chamado pelo coordenador, a pessoa correspondente ao animal, deve se agachar tentando abaixar os colegas da direita e da esquerda. E os outros devem tentar impedir que ele se abaixe. *Obs.:* todos os animais são iguais, e quando o coordenador chama o nome do animal todos vão cair de bunda no chão, causando uma grande risada geral.

35) ÔNIBUS
É a versão em grupo da "Corrida das Cadeiras". Haverão duas equipes. Os integrantes de cada equipe ficam sentados em cadeiras, um atrás do outro, formando um ônibus (os ônibus devem estar bem separados um do outro). No JÁ, os participantes movimentam as cadeiras pra frente e começam a botar o ônibus pra andar. O objetivo do ônibus será cruzar a linha de chegada integralmente. A equipe que o fizer primeiro, vence.

36) NUMEROBOL
Jogam duas equipes (cada uma em seu campo). Os participantes ficam sentados paralelamente às linhas laterais da quadra formando uma fileira, divididas em 2 equipes de número de integrantes igual. Cada jogador será numerado, na ordem da fileira, de 1 até 10, por exemplo. O mesmo para a outra equipe. No centro haverá uma bola e ao sinal do monitor, que gritará um número, por exemplo 7, os dois jogadores (uma de cada equipe) que corresponderem ao número falado, devem sair da fileira e ambas tentarão fazer uma cesta. Vale roubar a bola na marra.

37) APITO ESCONDIDO
Faz-se uma roda onde todos estarão em pé. Algumas crianças sairão da roda e não escutarão a explicação inicial do monitor. Quando as crianças voltarem, uma por vez, será dito a ela que na roda existe um apito, com alguma criança, e ela deve descobrir com quem está. São várias tentativas até que a "vítima" descubra que, na verdade, o apito está preso nas costas do monitor e este dava as costas para uma criança qualquer, que apitava levando as mãos até a boca, assim como os demais, que fingem ter o apito.

38) ENTRE AS PERNAS
Forma-se uma roda, todos em pé e com as pernas ligeiramente afastadas, de modo a tocar lateralmente o pé dos companheiros ao lado. O objetivo é fazer gol entre as pernas dos companheiros, que tentarão defender-se das bolas que possivelmente venham em sua direção. Não é permitido tocar a bola com outra parte do corpo a não ser as mãos e a bola deve correr sempre rasteira. Tomando um gol (bola passando entre as pernas) a pessoa deve virar, ficando de costas para a roda, porém ainda podendo marcar gols. Acrescentar o número de bolas durante o jogo é interessante.

39) SINCRONISMO
Jogo de duplas. Brinca uma dupla de cada vez. Os participantes segurarão as extremidades de uma folha de jornal. O mestre irá dinamizar as ações a serem cumpridas pelas duplas (correr, saltar, girar, etc) sem que se rasgue o jornal. A dupla que ficar mais tempo com o jornal sem rasgar, vence a prova.

40) VALE TUDO
É uma espécie de futebol. E como toda partida de futebol, há dois times e ganha quem faz mais gols. Porém, não há regras. Pode usar a mão, chutar, tomar a bola, derrubar... Há só um gol.

41) CORREDOR
Em um espaço amplo, desenhe um corredor em linha reta que possa correr 2 jogadores ao mesmo tempo, com uma linha inicial e uma final. Divide-se a turma em 2 equipes. Uma equipe será quem vai queimar e a outra que vai percorrer o corredor. Quem vai queimar estará posicionada fora da linha do corredor. Quem vai passar pelo corredor terá que rebater a bola que será lançada pelo professor o mais longe possível e percorrer a distância até o final do corredor. Enquanto esse corre a outra equipe busca a bola e tenta queimar essa pessoa. Só vale queimar fora das linhas laterais do corredor. Se a pessoa conseguiu ir e voltar a distância sem parar na linha final e passar a linha inicial sem ser queimado ela marcará dois pontos. Se a pessoa só conseguiu ir, ela para na linha final e espera o próximo da fila rebater para voltar, nesse caso ela marcará apenas um ponto. Se for queimado no corredor será eliminado. A equipe só trocará de função quando todos forem queimados. A equipe vencedora será aquela que mais pontos conseguiu anotar.

42) EFEITO DOMINÓ
Jogam duas equipes. Os participantes deverão estar lado a lado e as equipes frente a frente. Quando o mestre disser JÁ, todos deverão cair para trás (como um efeito dominó) em sincronia.

Ganha a equipe que cair totalmente primeiro.

43) ENCHIMENTO

Marca-se no campo de jogo o canto de cada equipe, e nele se colocam as bolas de papel. Marca-se também um grande círculo, que consiga abranger os cantos de todas as equipes. Explica-se ao grupo de jogadores que todos deverão correr no sentido horário. O jogo consiste em que cada membro da equipe, correndo no sentido horário, apanhe uma bola em cada mão, e coloque no seu canto, percorrendo o círculo todo. Vencerá a equipe que ao final de determinado tempo tiver o maior número de bolas em seu canto. Quando for dado o sinal de encerramento do jogo, os jovens que tiverem bolas em suas mãos, deverão levá-las para o seu canto.

44) CADEIROBOL

Distribuir 6 cadeiras, 3 de um lado e três do outro, colocadas uma ao lado da outra (a 3 metros uma da outra). Dividir o grupo total em dois, 3 jogadores de cada time ficarão sentados nas cadeiras. O objetivo do time é fazer com que a bola chegue aos alunos da cadeira, as cadeiras da ponta valem 1 ponto e a cadeira do meio vale 3 pontos. Quem estiver com a bola não pode ser tocado e quem estiver com bola não pode ficar mais que 5 seg. com a mesma, o jogador da cadeira não pode levantar para receber a bola. Ganha o time que obtiver mais pontos

45) TREM DE RÉ

Jogam dois grupos. É uma corrida de ida e volta onde os participantes de cada equipe correrão agarrados um na cintura do outro. Para voltar, é necessário fazer a volta em uma pessoa que estará na linha de chegada. Ganha a equipe que chegar à linha de partida primeiro, uma vez que a corrida é de ida e volta.

46) PINOBOL

Jogam duas equipes. Vários cones (ou baldes, bancos...) são espalhados aleatoriamente pelo pátio. Cada equipe fica em fila lateral. Apenas dois jogadores (um de cada equipe) competem de cada vez. O jogador da equipe A precisa "queimar" o adversário com uma bola. O jogador da B tem como objetivo derrubar os cones, o mais rápido possível e com qualquer parte do corpo. Quando o jogador da B é atingido, ele é substituído pelo próximo da fila. O mesmo acontece com o jogador da equipe A assim que arremessa a bola. Quando a fila termina, os papéis se invertem. Ganha a equipe que derrubar todos os cones em menor tempo.

47) CORRIDA DE COELHOS

Correm um representante de cada equipe. É uma corrida de ida e volta onde os corredores irão correr imitando coelhos (com a palma das mãos e a ponta dos pés no chão e com os joelhos perto dos cotovelos). Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Ou seja, não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

48) CORRIDA DE CANGURUS

É uma corrida de duplas, de ida e volta. Cada dupla deverá correr assim: um deverá pisar no pé do parceiro, mas os dois estarão olhando para frente, ou seja, o que estiver em cima, estará de costas para o seu parceiro. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Ganha a dupla que chegar primeiro.

49) FUGITIVO

Um grupo dá as mãos e forma uma roda, cujo objetivo é impedir que a vítima saia. É escolhida uma vítima que ficará no centro da roda. Ela tentará romper alguma união de braços e fugir da roda. Se

conseguir, todos correm atrás da vítima. Quem conseguir pegar a vítima, será a próxima vítima.

50) CORRIDA DO SIRI
Correm vários participantes nessa corrida de ida e volta. Os jogadores deverão correr lateralmente como a dança do siri. Ganha quem chegar primeiro.

51) CORRIDA DOS ALEIJADOS
Tira-se 0 ou 1 para saber qual será a dupla inicial. Em pedaços de papel, serão escritas várias condições físicas nas quais os corredores deverão correr. Ex.: *"Sem o braço esquerdo", "Sem a perna direta", "Sem os dois braços", "Sem as duas pernas"...* Enfim, o objeto é sortear como cada corredor deverá correr. Como em toda corrida, ganha quem chegar primeiro. Quem vencer, escolhe o novo adversário. Ganha a corrida o vencedor da última dupla.

52) SALTO
Jogam dois representantes de cada equipe. O objetivo é chegar primeiro, dando saltos com um pé só (como se estivessem medindo alguma distância em metros). Cada jogador terá direito a um salto por vez. Porém, ele só pode usar uma perna para saltar, e durante esse salto, deverá deixar a outra perna no mesmo lugar onde estava. Só depois que ficar firme poderá trazer a outra perna pro local que conseguiu chegar com o seu salto. Ganha quem cruzar a linha de chegada primeiro.

53) CORRIDA DE SACOS
Cada corredor deve entrar em um saco de linhagem e amarrá-lo na cintura. É uma corrida de ida e volta. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

54) PASSINHOS
É uma corrida só de ida onde vários participantes deverão correr como se estivessem medindo uma distância em pés. Quando pisar com o pé direito, deverá pisar o pé esquerdo imediatamente colado na frente do direito e por aí vai. Ganha quem chegar primeiro.

55) CORRIDA DO PAPELÃO
Correm um representante de cada equipe. Cada competidor receberá dois pedaços de papelão, para colocar embaixo dos pés. Primeiro, ele pisa em um dos papelões e, quando for dar o passo, coloca o outro na frente, pisa nele e torna a repetir a operação, de tal forma que ande pisando neles o tempo inteiro. A corrida é só de ida. Quem cruzar a linha de chegada primeiro, vence.

56) CORRIDA DOS CEGOS
Corrida comum, só de ida. Ganha o corredor (VENDADO) que cruzar a linha de chegada primeiro.

57) CORRIDA DO AÇOUGUEIRO
Corrida de ida e volta onde correm dois representantes de cada equipe. Os competidores deverão correr como a dança do açougueiro, do Pânico na TV. Na ida, vai de frente. Na volta, vem de costas. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

58) CANGURU
Jogam um representante de cada equipe nessa "corrida" só de ida. O objetivo é cruzar a linha de chegada primeiro (onde estará o mestre com as duas mãos abertas, esperando que o vencedor bata em uma delas). A cada JÁ que o mestre disser, os cangurus deverão dar um único pulo (o mais distante que conseguem). Como o mestre irá (em algumas vezes) tentar enganar os cangurus, fingindo que vai falar Já e diz só "J...", oi coisas desse tipo, é bem capaz que alguém pule fora da

hora. Nesse caso (ou se demorar demais pra pular depois do Já), o jogador deverá voltar ao início e recomeçar a prova, que continua da mesma forma, o mestre falando Já e eles pulando. Ganha quem bater primeiro na mão do mestre, que estará na linha de chegada. Ou seja, quem chegar primeiro (pulando, é claro).

59) BOLADA
Os participantes formam uma roda. Quem estiver com a bola deverá dizer o nome de um participante e jogar a bola pra ele, perguntando uma questão matemática. *Ex.: "50 + 20", "14 x 2"*... A pessoa que pegar a bola deverá responder a conta e continuar a brincadeira elaborando outra pergunta para a outra pessoa. É eliminado quem deixa a bola cair ou quem erra a conta. Ganha o último que sobrar e não errar nenhuma vez.

60) TÚNELBOL
Jogam duas equipes. Os participantes ficam um atrás do outro com as pernas abertas, formando dois túneis (um para cada equipe). O primeiro da fila passa a bola por debaixo do túnel (passando pela mão de todos) e o que estiver no fim do túnel deverá pegá-la, correr e tomar a frente do túnel, aonde fará o mesmo. Todos terão a sua vez. Vence a equipe cujo primeiro jogador voltar a ocupar a posição inicial.

61) CIRANDOBOL
Só serve se tiver muita, muita gente. Metade dos participantes formam uma roda e, dentro dela, fica a outra metade de jogadores. Os que estiverem formando a roda tentarão balear os que estiverem dentro. Quem estiver formando a roda poderá sair temporariamente para pegá-la (se tiver ido pra longe). Quem for baleado passa a fazer parte da roda. Ganha o último que ficar dentro da roda.

62) PETECOBOL
É idêntico ao Handebol (futebol com as mãos). Há dois times e os jogadores deverão jogar a peteca para os companheiros. Quem segurar na peteca, recebe cartão vermelho, pois só vale bater a peteca pra cima, como todo jogo de peteca. Se a peteca cair, vale pegar nela, mas deverá lançá-la normalmente em até 5 segundos. Ao invés de gols, existem duas regiões do telhado limitadas, aonde a peteca deverá bater para fazer o gol. Ganha a equipe que fizer mais gols.

63) CORRIDA DOS SAPATOS
Jogam duas equipes, que estarão cada um dentro de seu círculo. Todos os participantes sairão de seus círculos e tirarão seus calçados, devendo colocar em um local pré-determinado. Depois, todos os descalços voltam ao seu respectivo círculo. No JÁ, os jogadores deverão correr e achar seus pares de sapatos, calçá-los e retornar ao seu campo. Ganha a equipe que se completar primeiro.

64) TODOS JUNTOS
Jogam duas equipes. As equipes formam uma ao lado da outra, atrás de uma linha demarcada. A 20 metros marca-se um ponto para cada equipe. Ao sinal do mestre, o primeiro de cada equipe correrá até o ponto marcado e voltará, levando na segunda corrida o segundo membro da equipe consigo, e retornará, repetindo a ação, até que todos os membros da equipe estejam de mãos dadas. Vencerá a equipe que primeiro conseguir chegar ao ponto marcado com todos os seus membros.

65) CORRIDA DO EQUILIBRISTA
Correm um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. O objetivo é correr com um livro na cabeça. Se o livro cair antes da linha de chegada, o corredor volta ao início e começa tudo outra vez. Se depois de muito tempo ninguém conseguir, os representantes são trocados. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

66) CAÇA AO TESOURO
Jogam duas equipes. Todas eles recebem um mapa bem elaborado (feito em uma cartolina), onde haverão várias dicas pistas, que levam ao tesouro (algo que o mestre escondeu em algum lugar). Quando bem feita, essa brincadeira sempre dá certo. Vence a equipe que encontrar o Tesouro.

67) CORRIDA DA RISCA
Correm um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. Cada participante deverá correr sobre uma risca que é desenhada no chão. Quem cair volta ao início e recomeça a prova. Se depois de muito tempo ninguém conseguir, os representantes são trocados. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

68) 3 GARRAFAS
Dois times em dois campos separados por 3 garrafas dispostas uma do lado da outra, com um espaço de 30 cm entre elas. Uma pessoa de cada equipe tentará fazer com que a bola passe para o outro campo sem tocar em nenhuma garrafa, ou seja, a bola deverá passar entre os espaços. A equipe que derrubar uma ou mais garrafas deverá colocá-la(s) no lugar novamente, mas se protegendo da outra equipe, que agora tem autonomia para balear. Quem for baleado não pode ajudar a equipe a cumprir a tarefa. Se a equipe conseguir recolocar as garrafas da mesma forma que estavam antes de todos serem baleados, ela ganha. Mas se todos forem baleados e a(s) garrafa(s) continuarem caídas, a outra equipe ganha.

69) BOMBARDEIO
Os jogadores ficam em pé e formam uma roda, exceto um, que será o bobinho. O objetivo dos jogadores é atingir algum dos pés do bobinho, jogando a bola com as mãos. Ninguém pode sair da roda, exceto quem for pegar a bola que caiu longe. Se alguém da roda conseguir balear o pé do bobinho, será o novo bobinho.

70) BARREIRA
Jogam duas equipes. Os jogadores de cada equipe deverão dar os braços e ficar um do lado do outro, formando duas fileiras (uma de frente pra outra). Uma fileira será a defesa e a outra será o ataque. Dado o sinal, os empurradores (de mãos dadas, assim como a defesa) deverá tentar romper a corrente formada pela outra equipe e passar para o outro lado. Lembrando que não vale soltar as mãos e, caso isso aconteça, é necessário pegar novamente na mão do companheiro. Se o ataque conseguir fazer com que a defesa se rompa, ele ganha e os papéis são trocados.

71) BUNDA NO CHÃO
Jogam um participante de cada equipe. Inicialmente, cada participante terá 1 minuto para tentar sentar no chão. Porém, seu adversário tentará impedir isto. Se o jogador conseguir sentar, ponto pra ele. Se não conseguir, ponto pro adversário. Em caso de empate, o tempo de 1 minuto cai pra 30 segundos, depois, 15 segundos e, por fim, 10 segundos. Se o empate prevalecer, as duas equipes pontuam.

72) PASSA BAIXO
Jogam um representante de cada equipe. Uma vassoura é encaixada em algum lugar e uma música animada toca. O objetivo é passar por debaixo da vassoura sem cair pra trás, uma vez que a cada passada a vassoura é rebaixada. Quem cair pra trás dá a vitória ao rival.

73) SACI
Jogam uma dupla de cada equipe. Cada dupla participa na sua vez. A dupla fica assim: um em frente ao outro. Um segura a perna direita (que está estendida e elevada à frente) do outro. As mãos direitas são colocadas nos ombros. Ao sinal do mestre, irão fazer giros de 360 ° graus durante 1 minuto. A dupla que conseguir fazer mais giros, vence. Se alguma dupla cair, será substituída por

uma nova dupla representante, que terá um novo tempo para executar a tarefa.

74) TÚNEL CIRCULAR
Dois círculos, um interno e outro externo. Um coloca-se de frente para o outro, de mãos dadas, formando um túnel circular. Alguém correrá por dentro do túnel; ao parar no meio de uma das duplas, ficará no círculo de dentro. Neste momento, a dupla deverá se desfazer, e seus componentes deverão correr por fora do círculo da seguinte forma: os dois correrão, em direções opostas, pela sua direita, por fora do eirado. Quem chegar primeiro ao seu local de origem dará as mãos ao que está parado, esperando. E quem chegar depois irá correr por dentro do túnel, procurando uma nova dupla.

75) LEVA E TRÁS
Jogam duas equipes. Cada equipe ficará dentro de um campo circular e terá um líder inicial. Cada líder inicial deverá ficar sozinho em um grande campo distanciado dos outros campos por um espaço. No "Já" do mestre, os líderes iniciais sairão do seu campo e deverão correr, em direção ao campo da sua equipe, da onde irá tirar uma pessoa e, segurando ela pelas mãos, a levará para o seu campo. Essa pessoa, por sua vez, deverá fazer o mesmo. Voltar ao campo da equipe e buscar mais uma, que fará a mesma coisa. A equipe que se completar primeiro, vence.

76) CENTOPEIA
Jogam duas equipes. Em cada equipe, o primeiro jogador deverá colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas; o segundo, que está atrás, deverá segurar a mão do primeiro com a sua mão direita e colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas; o terceiro, que está atrás, deverá segurar a mão do segundo com sua mão direita e colocar o braço esquerdo por baixo de suas pernas, que estarão afastadas, e assim sucessivamente, até chegar ao último da coluna, formando uma centopeia Ao sinal do mestre, estas centopeias terão que correr até uma árvore, dar a volta por ela, e retornar ao lugar de origem. Se alguém romper, é só consertar, não há penalizações. Ganha a centopeia que chegar primeiro ao lugar da onde saiu.

77) SACI
Jogam duas equipes. Os participantes de cada equipe deverão estar na posição de um saci somente com um dos pés de apoio, no chão; a outra perna deverá estar flexionada para trás. O segundo jogador segurará a perna do primeiro; o terceiro, a perna do segundo e assim sucessivamente, todos colocando a mão no ombro do colega da frente. O último aluno da coluna também flexionará a perna. Ao sinal do mestre, estes sacis terão que correr até uma árvore, dar a volta por ela, e retornar ao lugar de origem. Se alguém romper, é só consertar, não há penalizações. Ganha o grupo de sacis que chegar primeiro ao lugar da onde saiu.

78) ZIGUE-ZAGUE
Jogam duas equipes com números iguais de participantes. Os jogadores de cada equipe deverão estar dispostos em cada lateral da quadra, em ziguezague. O primeiro de cada grupo estará com uma bola. Ao sinal, deverá passá-la ao companheiro próximo, que vai passá-la ao outro, até chegar ao último. Este, ao receber, retorna ao seu companheiro, até quem iniciou a atividade. A equipe que cumprir a tarefa primeiro vence a prova. OBS.: Se a bola cair, quem deveria pegar pode pegar e continuar o jogo, pois não há penalizações.

79) BOLA QUENTE
Jogam duas equipes iguais. Os componentes de cada equipe deverão estar lado a lado, fazendo com que as equipes fiquem frente a frente. Os participantes estarão com as pernas esticadas para frente e com os braços para trás, apoiados no chão. Uma bola será colocada sobre as pernas dos primeiros jogadores de cada equipe. Ao sinal do mestre, deverão passar a bola, sem o auxílio das

mãos. A bola tem que ir até o último da coluna e voltar até quem iniciou a atividade, passando pelas pernas de todos os alunos. A equipe que completar a tarefa primeiro, vence a prova.

80) CORTA CORRENTE

Jogam dois grupos e dois líderes, que não participarão da corrente. Cada equipe irá formar uma corrente, ou seja, cada um pegará na mão do vizinho. Os jogadores das pontas, irão tocar na parede e não podem tirar a mão de lá. Os líderes de cada equipe irão começar a eliminar componentes da equipe adversária, fazendo com que os participantes necessitem estender mais os braços e as pernas para não romper a corrente. Se a corrente se romper ou se os participantes das pontas tirarem as mãos da parede, a outra equipe pontua.

81) APAGUE A VELA

Duas equipes participam. Cada equipe escolhe o seu representante. Os dois jogadores têm seus olhos vendados e dão 25 voltas em um cabo de vassoura. Na extremidade do ambiente é acesa uma vela. A missão é apagar a vela. Como estão de olhos vendados, os jogadores serão guiados por suas equipes. Os dois participantes só podem ir de uma perna só. Ganha a equipe cujo representante apagou a vela.

82) JAULA

Os jogadores, dispostos em círculos (lado a lado sem darem as mãos) forma a jaula. O outro grupo, cujos elementos representam os animais, se dispersa pelo terreno. O mestre usará apito ou campainha. Ao sinal do mestre, os animais põem-se a correr, ora entrando, ora saindo da jaula. A um novo apito, os participantes do círculo dão as mãos fechando a jaula e prendendo, desse modo, os que ficaram dentro do círculo. Estes vão então fazer parte do mesmo, juntando-se aos que formam a jaula. A seguir o jogo recomeça até que todos os animais tenham sido aprisionados.

83) PEGA E VEM

Jogam duas equipes. Cada equipe tem seu campo. Os campos são separados por um espaço vazio de 8 metros. Marca-se o centro do campo onde se coloca uma bola. Os jogadores formarão dois partidos dispostos atrás da linha. Todos serão numerados. Cada partido com os mesmos números. O mestre gritará um número e os jogadores chamados correrão até o centro, terão como objetivo apanhar a bola e voltar a sua fileira. No caso de um conseguir apanhar a bola, o outro deverá persegui-lo e tocá-lo antes que ele consiga atingir a fileira. Vence o jogador que conseguir apanhar a bola e voltar a fileira sem ser tocado.

84) QUEM É O LADRÃO

Os participantes (sentados) formam um círculo. No centro haverá um, segurando algum objeto com as mãos para trás de olhos fechados. Um do círculo vem e apanha o objeto do colega, volta ao lugar e o esconde. Quando o mestre avisa, o do centro abre os olhos e adivinha com quem está o rabinho. Se acertar, escolhe um substituto, se não, quem estiver com o rabinho vai para o centro.

85) FILEIRA

Organizam-se 4 fileiras iguais de jogadores, dispostos em cruz. Todos ficam sentados, exceto um que permanece de pé, com a bola. Cada qual marca o seu lugar com um círculo no chão. Ao sinal de início, o jogador destacado, põe-se a correr em volta do círculo, determinado pelas fileiras. De repente, põe a bola junto a um dos que ocupam as extremidades externas dos grupos. Todos daquele grupo se levantam e saem a correr em torno da roda, passando por fora das outras 3 fileiras. Enquanto isso, quem pôs a bola no chão e que antes não possuía lugar certo, coloca-se no

lugar desocupado mais próximo do centro. Quem for terminando a corrida apodera-se dos círculos vazios ficando desalojado o último que chegar. Este pega a bola e recomeça a brincadeira, deixando-a cair após algumas voltas ao redor do círculo, junto a alguma fileira.

86) BOLA AO ALTO

Jogam duas equipes. Cada grupo terá dois capitães, os quais ocuparão os quadrados no campo adversário. Os demais jogadores (guardas) ficarão espalhados no próprio campo. No centro do campo o juiz atirará a bola entre dois guardas adversários. Estes experimentarão apanhá-la, ou não sendo possível, tocá-la de modo com que um partido consiga fazê-lo. Qualquer guarda que estiver da posse da bola deverá jogá-la a um capitão de seu partido ou a outro guarda que, em situação favorável, possa arremessá-la com maior probabilidade de êxito. Os guardas adversários tentaram interceptar a bola para ato contínuo, enviá-la a um de seus capitães. Quando o jogador cometer uma destas faltas: *(1 - O capitão sair do quadrado, pois a ele só será permitido avançar um dos pés. 2 - O guarda entrar num dos quadrados do canto. 3 – Correr tendo a bola na mão)*, a bola será entregue a um adversário, o qual jogará para o capitão sem que o grupo contrário possa interferir. Marca-se um ponto toda vez que o capitão apanhar a bola no alto. Vence a equipe que tiver mais pontos.

87) BOLA RÁPIDA

Jogam duas equipes dispostas em semicírculos, sendo que a união das equipes formarão uma roda. O mestre também ajudará a formar a roda. Do seu lado esquerdo, o semicírculo da equipe A. Do seu lado direito, o semicírculo da equipe B. O mestre dará uma bola a cada vizinho (o da direta e o da esquerda). No seu JÁ, os participantes deverão passar a bola para seus vizinhos. Quando a bola chegar à última pessoa da equipe (metade exata da roda), este deverá devolvê-la da mesma forma, passando pela mão de todos, até chegar ao jogador que está do lado do mestre, que deverá entregar a bola. Ganha a equipe que entregar a bola ao mestre primeiro.

88) BARRA BOLA

Traçam-se duas linhas paralelas distantes 10 metros uma da outra. Atrás das linhas será o campo de cada um dos times. Os times terão um número igual de crianças. Ao iniciar o jogo, o time escolhido para a partida pega a bola e um de seus componentes arremessa com violência para o campo contrário. Se a bola não for apanhada no ar, aquela que a pega no chão terá que devolvê-la também com violência para o campo contrário; se a bola for apanhada no ar, aquele que o fizer passará para o campo oposto, como espião do seu time. O espião deve procurar sempre apanhar a bola do adversário, para poder passá-la as mãos de um dos componentes de sua turma. E, se este conseguir apanhar a bola antes de cair no chão, também passará para o campo contrário como espião. Vencerá o time que conseguir o maior número de espiões no campo oposto.

89) CAÇADA

Os jogadores de mãos dadas formam dois círculos. Para o centro destaca-se um deles, o ladrão, e fora do círculo fica o guarda. Dado o sinal de início, o guarda sai em perseguição ao ladrão que corre procurando fugir e buscando complicados caminhos entre os dois círculos. O guarda deverá seguir exatamente o mesmo caminho do ladrão, se errar será excluído e substituído pelo jogador que estiver a sua direita no momento em que a falta for cometida. Se o ladrão for preso dois outros jogadores, um de cada círculo será escolhido.

90) REVEZAMENTO AO CONTRÁRIO

Idêntico à modalidade do atletismo. São duas equipes, cada uma com 4 corredores, que deverão correr e entregar um bastão para o companheiro da frente. Mas, essa corrida será feita de costas. Ganha a equipe que completar o revezamento primeiro.

91) CARA OU COROA
Traçam-se no chão duas linhas distanciadas uns 20 metros. Os piques. No centro estarão as equipes – Cara ou Coroa – com igual número de jogadores, em 2 fileiras, defrontando-se. O mestre atirará a moeda para o alto e os jogadores aguardarão a queda para verificar se foi cara ou coroa. O mestre, depois de fazer suspense, irá anunciar em voz alta e o grupo correspondente à face anunciada fugirá para os seus piques (a sua retaguarda), perseguidos pelos jogadores da outra face. Os que forem alcançados serão incorporados à equipe adversária, passando a agir juntamente com os novos companheiros. Novamente os dois times aproximarão do centro e o mestre jogará a moeda. Vence a equipe que tiver maior número de jogadores.

92) CORREBOL
Riscam-se no chão duas linhas afastadas umas das outras, a fim de limitar o campo. Atrás de uma delas, enfileiram-se os jogadores tendo ao lado o mestre de posse da bola. Para iniciar o mestre grita: *"- Correbol!"* e impulsiona a bola para frente fazendo-a rolar com velocidade, em direção a outra linha. A essa voz os jogadores saem a correr, procurando atingir a linha de chegada antes da bola. A vitória é dos que conseguem tal coisa.

93) CATA PAPEL
Enquanto o grupo se afasta, o mestre esconde bolinhas de papel por todo o campo nos lugares mais variados que possa imaginar. Ao sinal de início, os jogadores voltam no campo onde procuram encontrar as bolas de papel, dispondo de 5 minutos para juntar o que podem. Decorrido este prazo, cada qual apresenta o que achou, vencendo quem acumulou mais bolinhas de papel. O vencedor vai ser o próximo a esconder as bolas de papel.

94) TÚNEL DE CADEIRAS
Correm um representante de cada equipe. Haverá dois campos, separados por uma linha. Em cada campo serão colocadas um mesmo número de cadeiras enfileiradas. O objetivo é, entrar por debaixo do túnel de cadeiras e chegar até o fim. Ganha o corredor que sair do túnel de cadeiras primeiro.

95) DE GALHO EM GALHO
É um pega-pega, mas ele é feito em cima de uma árvore. Quem for pego, pega. Ninguém pode cair da árvore, se cair, está fora.

96) CORRIDA DE CALCANHAR
Correm vários representantes de cada equipe nessa corrida só de ida, cujo objetivo é cruzar a linha de chegada correndo só com o calcanhar no chão. Ganha quem chega primeiro.

97) TIRO AO ALVO
É um tiro ao alvo tamanho família. Jogam duas equipes, cada uma em seu campo. Na frente de cada campo, será desenhado um círculo gigante, que terá mais 3 círculos dentro dele (um círculo dentro do outro). Cada equipe receberá uma bola de papel achatada e, a cada rodada, um integrante de cada equipe jogará esse papel no círculo. Se cair no círculo ou na linha do círculo menor, ganha 40 pontos. Se cair no círculo ou na linha do círculo que rodeia o menor, ganha 30 pontos. Se cair no círculo ou na linha do círculo que rodeia o que vale 30, ganha 20 pontos. E se cair no círculo ou na linha do círculo maior, ganha 10 pontos. Se cair fora do círculo gigante, a equipe perde 10 pontos. No final, vence a equipe que tiver mais pontos

98) CORRIDA COLETIVA
Jogam 10 representantes de cada equipe. Cada equipe terá seus representantes dispostos em fila.

No chão, serão riscadas duas linhas paralelas, distantes uma da outra de 30 a 50 metros. Uma será a linha de partida e a outra, a linha de chegada. No "JÁ", o primeiro de cada fila corre até a linha de chegada. Quando ele cruzar a linha, o segundo da fila corre. Quando o segundo cruzar a linha de chegada, o terceiro corre. Quem queimar e correr antes do parceiro cruzar a linha de chegada, retorna e reinicia a corrida. Ganha a equipe que finalizar a corrida primeiro.

99) ENGANOBOL
Os jogadores, de pé e com os braços cruzados, formarão um círculo. Um ocupará o centro e terá a bola. Este atirará ou fingirá atirar a bola para um companheiro, que deverá apanhá-la; mas não descruzará os braços se for enganado. Aquele que deixar a bola cair ou descruzar os braços quando for enganado, será eliminado. Se tudo der certo, quem pegou a bola é o próximo a fazer.

100) BARRADA
Jogam vários participantes e dois corredores (cada um de uma equipe). O objetivo dos corredores é atravessar um terreno e cruzar a linha de chegada. Porém, esse terreno estará cheio de pessoas que o impedirão de fazer isto. Essas pessoas (que estarão com as mãos para trás) servirão de barreira, porém, não podem se enfileirar ou estender os braços e pernas. Só vale barrar com o corpo. Dos dois participantes, o que chegar primeiro pontua pra equipe. Depois de algumas rodadas, ganha a equipe que obtiver mais pontos.

101) PULA-PULA
Riscam-se duas linhas no chão, separadas por 3 metros de distância. Atrás de uma delas enfileiram-se os jogadores (agachados). Quando o mestre disser "Pula", todos dão um pulo à frente com os pés juntos e param. A um novo sinal avançam com um outro pulo e assim prosseguem até alcançarem a linha de chegada. Quem pular fora da hora (devido às pegadinhas do mestre), deverá dar um salto para trás. Ganha quem cruzar a chegada primeiro, sendo o novo mestre.

102) REVEZAMENTO DE SACIS
Jogam 4 participantes por equipe. O objetivo é completar um revezamento, correndo com um pé só por um espaço limitado pela linha de chegada e pela linha de partida. Atrás da linha de partida, ficarão 2 participantes de cada equipe. Enquanto os outros 2, ficarão atrás da linha de chegada. A corrida começa. O primeiro jogador da linha de partida corre, com um pé só, até a linha de chegada, onde tocará no primeiro jogador da linha de chegada. Este, deverá correr como saci até a linha de partida e bater no segundo participante da linha de partida, que deverá correr também de um pé só até a linha de chegada e tocar no último participante, que corre como saci até a linha de partida. Tudo isso será feito ao mesmo tempo pelas duas equipes. Ganha a equipe que completar a tarefa primeiro.

103) REVEZAMENTO DE QUADRÚPEDES
As mesmas regras do "Revezamento de sacis", mas os participantes correrão de quatro.

104) SALVE-SE QUEM PUDER
Os jogadores estarão agrupados, a 10 metros da ronda (espaço onde ninguém poderá ser pego). Na frente da equipe, o mestre, que deverá escolher um número de 1 a 30 e guardá-lo na memória. Então, os participantes, um por um, terão a chance de falar o número que acham. Quando alguém acertar, o mestre deverá gritar: "Salve-se quem puder!". Então, o jogador que acertou o número deverá pegar um dos participantes, que neste momento deverão estar correndo em direção à ronda. Quem ele conseguir pegar, estará fora do jogo. O mestre continua com a brincadeira, da mesma forma, até restar um campeão.

105) CORRIDA DO FÓSFORO

Jogam dois grupos, cada grupo em fila lateral, separadas por um espaço razoável, contendo cada fila um número igual de jogadores. Os primeiros de cada uma das filas colocarão uma caixa de fósforos sobre o nariz e tentarão passa a caixa sem o auxílio das mãos para o nariz de quem estiver ao seu lado. Este, recebendo a caixa, passará adiante, da mesma forma. Se deixar cair, basta pegar e começar da onde parou. A fila que terminar primeiro vence.

106) PASSA-PASSA
Formam-se dois grupos iguais, dispostos em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída. De frente de cada grupo e a 2 metros dessa linha, risca-se um círculo no chão. Os capitães dos vários partidos recebem um saco de milho. Ao sinal de início o primeiro capitão passa o saquinho para trás por cima da cabeça ao segundo jogador do seu partido, este faz o mesmo em relação ao terceiro (assim por diante até o saquinho chegar ao fim da coluna). Ao recebê-lo, o último corre com ele pelo lado esquerdo do seu partido até o círculo, onde o deixa vindo postar-se à frente da coluna. O primeiro a regressar ganha um ponto para o seu partido desde que fiquem postado atrás da linha de saída e o saquinho tenha ficado dentro do círculo, sem esbarrar na circunferência. Cada vez que o último jogador de uma coluna sai, todo grupo dá um passo atrás de modo que fique livre o primeiro lugar. Quem deixar o saquinho cair deve apanhá-lo e voltar ao seu lugar, a fim de poder prosseguir. Anotado o vencedor, os saquinhos são entregues aos agora colocados em primeiro lugar, para ao sinal recomeçarem a passagem do saquinho. A brincadeira continua assim até todos correrem, vencendo o grupo que conseguir maior número de pontos

107) PRISIONEIRO
Jogam duas equipes. Uma de prisioneiros, e outra de guardas. Os prisioneiros estarão em um grande círculo desenhado no chão (prisão). O objetivo é sair desse círculo sem ser pego pelos guardas e chegar até um outro círculo desenhado há vários metros dali. Quem não conseguir e for pego, retorna à prisão. Quem conseguir chegar ao outro círculo (ronda), já está imune e não poderá mais ser preso. Todavia, quem já estiver imune, tem autonomia para ajudar os demais a saírem da prisão. A brincadeira acaba quando todos os prisioneiros escapam, o que levará à inversão de papéis.

108) QUEM SE VESTE PRIMEIRO
Jogam um participante de cada equipe. Cada participante receberá um mesmo número de roupas e deverá vesti-las. Quem vestir todas as roupas primeiro, ganha a prova.

109) SINAL VERMELHO
Os jogadores estarão dispostos em uma fileira lateral, atrás da linha de partida, a certa distância será marcada a linha de chegada. O mestre chamará a atenção dos jogadores e dirá bem alto a palavra verde, todos correm. Ouvindo a palavra vermelho, todos param. O mestre repetirá as palavras a seu gosto. Vence quem primeiro atingir a linha de chegada.

110) VÔLEI CEGO
Regras do voleibol comum. Coloca-se um pano sobre a rede. Assim os jogadores de um lado não vêm o do outro, somente verá a bola vendo em direção a seu campo.

111) VÔLEI DE LENÇOL
Regras do voleibol comum. Cada equipe terá um lençol, todos da equipe seguraram nas bordas de seu lençol (como uma rede), a bola deve ser recebida no centro do lençol e arremessada pelo movimento de puxar as bordas do lençol e a bola vai ser lançada para o outro campo.

112) CARANGUEJOBOL
Regras do futebol comum. É um futebol adaptado todos deitados em decúbito dorsal (barriga pra

cima), se movimentaram sem poder tocar o bumbum no chão o objetivo e chutar e fazer gols como no jogo normal.

113) IR À CAÇA
As crianças ficam em fileiras, exceto uma, o caçador, situado bem distante do grupo. Cada qual risca um círculo no chão para marcar seu lugar. Para começar, o caçador caminha pelo campo aproximando-se dos jogadores, a quem pergunta: - Quem quer caçar onças comigo?h. Todos que desejam acompanhá-lo colocam-se atrás dele em coluna um por um e seguem-no no seu passeio. Daí a pouco ele faz outro convite, mudando o nome do animal, sempre a colocar-se com os companheiros em fila atrás de si. Quando todos estão acompanhando-o, conduz a coluna para um local bem distante dos lugares marcados, gritando inesperadamente:"*Bum*!". Ao ouvirem o tiro, todos correm para se apossarem de um círculo, que representa a caça. O primeiro a consegui-lo vai ser o novo caçador no reinicio da brincadeira. Se o caçador acha que os companheiros estão demorando a aceitar seus convites, poderá ordenar: *"- Todos à caça!"* devendo ser atendido pelos colegas.

114) TIGELA
Jogam duas equipes e dois líderes. Cada líder deverá ficar a 2 metros de sua equipe. Ao lado de cada líder, deverá haver uma tigela em cima de uma mesa. Ao sinal do mestre, as equipes começarão a jogar bolinhas de papel para o líder, que deverá pegar e colocá-las na tigela. Não vale pegar as bolinhas quem caírem no chão, tem que pegar quando elas estiverem no ar. Em 1 minuto o líder que conseguir pegar mais bolinhas, faz a equipe ganhar.

115) CEGUINHO
Jogam um participantes de cada equipe. No centro do local da prova, estica-se um barbante, onde será pendurada uma maçã ou bombom, à altura da boca dos participantes. Cada jogador será vendado e, ao sinal, deverão, com as mãos para trás, tentar dar uma mordida na maçã. O que conseguir dá a vitória para a equipe.

116) ESTOURA BEXIGA
Jogam duas equipes. Os participantes de cada equipe deverão ficar em fila, cada um deverá ter uma bexiga cheia. A 10 metros de cada fila, haverá um ajudante, que estará sentado. Ao sinal, o primeiro de cada coluna deve correr segurando o balão até a cadeira e estourar o balão sentando em cima do respectivo ajudante. Depois, volta para a sua coluna, dando a vez para o próximo participante que repetirá a ação e assim por diante até estourar todos os balões. A equipe que completar a tarefa primeiro ganha.

117) DESAMARRAR NÓS
Jogam um participante de cada equipe. Cada um recebe uma corda (ou cordão) com um mesmo número de nós. Ganha quem desatar todos os nós primeiro.

118) TAGARELA
Jogam um participante de cada equipe, um de cada vez. O mestre dá um tema qualquer *(o que você acha da escola, como está o Brasil, acordar cedo...)* Cada participante tem 5 minutos para falar. Quando o mestre apitar pela primeira vez, ele começa dizendo todas as vantagens do tema e porque gosta. Ao apitar novamente, ele deverá falar mal do assunto e detalhar todas as desvantagens. O mestre apitará de novo e ele voltará a falar bem. Não pode parar de falar sequer dois segundos. Depois, é a vez do adversário. Dá certo e é superdivertido ouvir.

119) ASSOPRE O ALGODÃO
Jogam dois times. Todos os componentes deverão assoprar um algodão, sem encostar com nenhuma parte do corpo e sem deixá-lo cair no chão. As faltas são: *deixar o algodão tocar uma parte do corpo e deixar o algodão cair sendo o último a assoprar*. Vence a equipe que tiver menos faltas.

OBS.: Se o algodão cai no chão, um participante rival ao último a assoprar, deverá continuar a brincadeira.

120) QUEM COME MAIS EM MENOS
Jogam um participante de cada equipe. Seu objetivo será comer 6 bananas seguidas. Vence quem terminar de comer primeiro.

121) QUEM CONSEGUE POR MAIS GENTE
O desafio de cada equipe é o de conseguir por o maior número de pessoas dentro de um espaço limitado. Em 1 minuto, a equipe que conseguir por mais pessoas, vence a prova.

122) VELA MALUCA
Cada equipe será composta por 6 pessoas. Cinco delas ficarão em uma fila antes da linha de partida e cada um terá uma caixa de fósforos. O outro componente ficará a 7 metros de distância de frente para a fila e servirá como "marco de giro". Do lado (distante uns 3 metros), deverá ficar o mestre, com uma vela apagada na mão. Ao sinal, o primeiro da fila deverá correr em direção ao "marco de giro" e deverá dar 25 voltas ao redor dele. Após as voltas, deverá tentar ir em direção à vela para acendê-la com o fósforo. Depois de acesa, o coordenador apagará rapidamente com um sopro, permitindo a saída do segundo que deverá fazer o mesmo procedimento. Vence a equipe que concluir a prova primeiro.

123) LABIRINTO
Como um pelotão, os participantes ficarão dispostos em fileiras de 8, exceto dois, que servirão de gato e cachorro. Dado o sinal de início, o cachorro perseguirá o gato e os integrantes das fileiras, dando-se as mãos limitarão os caminhos do labirinto. O cachorro e o gato poderão correr entre as fileiras, não lhes sendo, porém, permitido cortá-las. A substituição será feita quando o gato for apanhado pelo cachorro.

124) REVEZAMENTO DE PESCOÇOS
Correm uma dupla de cada equipe nessa corrida de ida e volta. As duplas se posicionarão atrás da linha de partida. Cada dupla é formada por um montado e um montador. O montador deverá montar no pescoço do montado. Ao sinal, as duplas deverão correr até a linha de chegada. Lá, o montador desce e o montado sobe em seu pescoço, ou seja, os papéis se invertem. Depois, as duplas retornam à linha de partida. Quem completar a tarefa primeiro, vence a prova.

125) ALVO CEGO
Jogam um representante de cada equipe, mas os companheiros de time poderão ajudar. Cada jogador ficará a dois metros um do outro e, com os olhos vendados. O objetivo do jogo é um jogador balear o outro. Porém, como estão vendados, precisarão da ajuda da equipe para conseguir isto. Vence o jogo o "cego" que balear o outro.

126) CAÇADORES NA SELVA
Três participantes fazem o papel de caçadores; os demais se dividem em grupos, que representam um tipo de animal: o grupo de leões, de tigres, de elefantes etc. Cada grupo escolhe 2 lugares afastados um do outro para serem seus esconderijos. O chefe da brincadeira diz por exemplo: "Que venham os tigres!". Então os jogadores que representam os tigres correm de um esconderijo para o outro, e os caçadores tentam pegá-los. As crianças presas passam a ajudar os caçadores. E assim continua com os demais animais.

127) CORRIDA DO VARAL
Divida os jogadores em dois ou mais times iguais. Cada time forma uma fila. Marque duas linhas no

chão: uma é a linha de partida onde fica o primeiro jogador de cada fila. Na outra, a uma distância aproximada de seis metros, dois jogadores seguram o varal de estender roupa. Ao sinal, o primeiro jogador de cada time vai até o varal, pendura a roupa e volta para o fim da fila. O segundo jogador vai até o varal, tira a roupa e volta, entregando para o terceiro e indo para o fim da fila. A sequência se repete até todos os jogadores terem participado. Vence a equipe que terminar primeiro.

128) CABO DE GUERRA
Para brincar de "cabo de guerra", vocês precisarão de uma corda. Primeiro, escolham um espaço e tracem uma linha no chão para dividi-lo ao meio. As crianças devem ser separadas em dois times, sendo que cada time fica com um lado do espaço. Os participantes ficam em fila e todos seguram na corda. Posicionem a corda conforme o desenho ao lado. Alguém de fora dos grupos dá um sinal para começar a partida. Ele será também o juiz que fiscalizará o jogo de forças. Os participantes devem puxar a corda, até que uma das equipes ultrapasse a linha no chão. Serão vencedores aqueles que puxarem toda a equipe adversária para o seu espaço.
129) PEGA E VOLTA
Traça-se duas linhas no chão, distanciadas 30 a 40 metros uma da outra. As crianças colocam-se em uma das linhas, de costas para a outra linha, onde serão colocadas tantas bolas ou tantos objetos quanto o número de crianças. Dado o sinal as crianças partem andando de costas para a outra linha. Ao chegar, cada criança apanha um objeto e, fazendo esquerda ou direita, volver, volta andando de lado; a criança que atingir 1º lugar a linha de partida, será o vencedor. As crianças devem se colocar a 1 metro de distância uma da outra. É proibido correr ou segurar os colegas.

130) CORRIDA DO MILHO
Traçam-se duas linhas paralelas e distantes. Atrás de uma das linhas, coloca-se uma bacia com grãos de milho. Atrás da outra linha, os participantes são reunidos aos pares - um deles segura uma colher e o outro um copo descartável. Dado o sinal, os participantes com a colher correm até a bacia. Enchem a colher com milho e voltam para a linha de largada. Lá chegando, colocam o milho no copo que seu companheiro segura. Vence a dupla que primeiro encher o copinho com milho.

131) CORRIDA DO OVO NA COLHER
Marca-se um local de partida e outro de chegada. Cada corredor deve segurar com uma das mãos (ou a boca) uma colher com um ovo cozido em cima. Vence quem chegar primeiro ao local de chegada, sem derrubar o ovo. Se quiser variar, substitua o ovo cozido por batata ou limão.

132) JOGO DAS ARGOLAS
Enche-se com água garrafas de refrigerante (plásticas e grandes) e aperta-se bem as tampas. Arruma-se as garrafas no chão com pelo menos um palmo de distância entre elas. Faz-se uma linha de arremesso a cerca de 1,5 metros de distância. Cada participante recebe cinco argolas (ou pulseiras), para fazer cinco tentativas. Vence quem acertar mais argolas nos gargalos das garrafas.

133) CAVALO DE GUERRA
Jogam várias duplas. Os jogadores montam no pescoço dos companheiros e tentam derrubar os rivais dando travesseiradas. Mas só pode bater quem estiver em cima do pescoço. Quem cai, é eliminado. Quando sobrar apenas duas duplas, saberemos quem ganha.

134) SEQUENCIAS
Cada monitor deverá ter uma caneta com cores diversas, ficando um com a cor preta. Cada grupo receberá uma sequência de cores diferentes. Ex. 1º grupo: amarelo, azul, vermelho, rosa e laranja. 2º grupo: azul, rosa, amarelo, laranja e vermelho. Assim por diante. Os monitores deverão estar espalhados pelo local. Os participantes devem andar juntos. Quando encontrar um monitor deverá perguntar: Que cor você tem? Monitor: Que cor você quer? O participante fala a cor na sequência

recebida, se o monitor tiver a cor, ele risca nas mãos dos participantes. Se não tiver, fala que não tem e o grupo vai atrás de outro monitor. Se o monitor tiver com a caneta preta, ele risca toda a sequência anulando tudo, fazendo com que o participante inicie novamente. No decorrer da atividade os monitores podem trocar de caneta. Ganha o grupo que terminar a sequência primeiro.

135) CORRIDA DOS NOIVOS
Jogam dois casais de cada grupo nessa corrida, cujo objetivo é cruzar a linha de chegada (o homem com a mulher no colo, feito noivos). Ganha a dupla que chegar primeiro.

136) CANTO DOS BICHOS
Formar pares através do canto dos bichos para a integração social e conhecimento por parte do grupo, através da imitação dos bichos (ex. burro e burra, égua e cavalo, papagaio e maritaca, galo e galinha, gato e gata, etc.). Cada participante recebe o nome de um bicho, dado o sinal de início, começam a imitar o animal, tento que encontrar o seu par.

137) CADEIRA VAGA
Os participantes formam um círculo, sentados em cadeiras, ficando uma vaga. O bobinho ficará no centro da roda. Ele deverá sentar na cadeira que está vaga e os demais participantes deverão sempre se deslocar para a direta, fazendo com que a cadeira vaga fique cada vez mais longe do bobinho. Isso se repetirá até o bobinho conseguir ocupar a cadeira vaga, fazendo com que a pessoa que permitiu que isso acontecesse o substitua.

138) COLHER CORRENTE
Formam-se duas filas, com número igual de participantes, que ficam sentados frente a frente, cada um com uma colher de sobremesa. O primeiro da fila recebe na sua colher, presa com o cabo na boca, um ovo, que deverá passar para colher do vizinho. A brincadeira começa e, sob uma ordem dada pelo animador, cada um deverá passar o ovo, com a colher na boca, para a colher do vizinho, sem ajuda das mãos, que se encontram cruzadas nas costas. Toda vez que o ovo cair, poderá recolhê-lo com a mão e continuar a brincadeira. Será vencedora a fileira que primeiro conseguir passar o seu objeto de colher para colher até o final.

139) CORRIDA COM ÁGUA
O Dirigente coloca um balde cheio de água na frente de cada grupo e uma garrafa vazia a uns metros da linha de partida. Dado o sinal, o primeiro de cada equipe enche o prato com água, corre para a garrafa, derrama a água dentro dela, sem tocá-la, e vai entregar o prato ao seguinte, que faz o mesmo. É vencedora a equipe que encher em primeiro lugar a garrafa.

140) CORRIDA DA VELA ACESA
Esta é uma recreação para toda a unidade formada em fila. O primeiro desbravador de cada fila segura uma vela acesa. Ao dar a voz de comando, este corre para frente, passa ao redor de uma cadeira a certa distância, volta, e logo entrega ao segundo desbravador, sem deixar que a vela se apague. Se isto acontecer, o desbravador deve ir a uma mesa sobre a qual existem fósforos, a fim de acender a vela novamente. Este trajeto estende-se até que o último desbravador complete a tarefa. Ganha a unidade que terminar primeiro.

141) JOGO DA MAÇÃ
Quatro componentes de cada equipe são divididos ficando uma equipe em frente da outra, tendo o primeiro componente da fileira uma maça. Ao sinal do dirigente, os dois primeiros descascam a maça, passando ao companheiro, este a parte ao meio e passa ao terceiro que a parte em quatro e passa ao último que a comerá. O que primeiro acabar de comer dará aviso disto. Cantando como se fosse um galo e é o vencedor.

142) CORRIDA DE BANDEIRAS
Esta é uma brincadeira de muito movimento e vivacidade da parte dos participantes. As equipes podem ser unidades masculinas ou femininas, e podem ser diferenciadas por cores, em suas bandeirinhas: Vermelho e Azul. O número de participantes pode variar de acordo com a capacidade do pátio ou campo, podendo assim unir ou não mais unidades. Também terá que ser do mesmo número de participantes em cada equipe. A disposição dos participantes será como se indica na ilustração, ou seja: a metade de cada equipe frente a frente. Sob a ordem do juiz, (que se encontra no centro da área do jogo) por apito, sinal ou voz, as pessoas designadas para iniciar a corrida, sairão em sentido inverso, um de uma equipe e outro da contrária. A corrida deve ser realizada sem demora, entregar a bandeira pela haste na mão do companheiro oposto. Os participantes não deverão sair da linha para receber a bandeira. Logo que a receba correrá até seu companheiro em frente que espera recebê-la, e assim sucessivamente até terminar com todos os jogadores e o último que a receber correrá até o centro para plantá-la na meta ou entregá-la nas mãos do juiz. Este declarará equipe vencedora a que corresponde à bandeira recebida primeiro no término do jogo, a vermelha ou azul.

143) CORRIDA DO LEQUE
Os participantes ficam atrás da linha de saída. Entregue a cada time uma bolinha de pingue-pongue e um leque. Dado um sinal, o primeiro participante de cada grupo deve colocar a bolinha no chão e abaná-la com o leque, tentando levá-la até o gol. Não pode tocar a bolinha com as mãos, porém deve estar atento para protegê-la porque é permitido abanar a bolinha do adversário para dificultar o seu percurso. Feito o gol, a pessoa volta correndo com a bolinha nas mãos e entrega ao próximo participante, que vai repetir a operação. Ganha quem fizer mais gols.

144) PIONEIROS E ÍNDIOS
O alvo dessa brincadeira é um grupo abastecendo de alimentos outro pioneiro supostamente sitiado por uma tribo de índios. O pioneiro é confinado a uma tenda ou numa pequena área no centro do campo. Divida os jogadores em número igual de pioneiros e índios. Forneça a cada pioneiro um pedaço de papel no qual está escrito o nome de um mantimento ou profissão. Um número em cada papel indica o número de pontos a ser dados por esse suprimento especial. Por exemplo: pão - 10; geleia - 15; fruta - 5; suprimento de primeiros socorros - 50; etc. A ambas as partes dão - se 10 minutos para se prepararem para a brincadeira. O chefe índio distribui seus guerreiros ao redor de todo o campo. O capitão dos pioneiros distribui seus homens como achar melhor, fora dos limites do campo, e dá a cada jogador um suprimento de papel. Certamente dá aos melhores jogadores os suprimentos de mais valor. No fim de dez minutos, começa o jogo, e os pioneiros tentam penetrar nas linhas dos índios para entregar seus suprimentos. Os índios capturam os pioneiros por qualquer método previamente combinado. Pode tocar, arrancar faixa dos braços, etc. No instante em que um índio faz um prisioneiro, o prisioneiro começa a contar até cinquenta, enquanto o índio, ou índios, procuram o papel. Se ao fim da contagem os índios não conseguem encontrar o papel escondido, eles escoltam o pioneiro para fora do campo e lhe é permitido experimentar outra vez. Depois da libertação bem sucedida, o pioneiro permanece com os seus companheiros, e os índios não podem tomar os suprimentos que ele trouxe consigo. No fim do jogo, os índios somam os valores numéricos de todos os suprimentos capturados dos pioneiros, e os pioneiros somam o número de suprimentos que realmente entregaram para seu companheiro.

145) HANDSABONETE
Modificação do jogo de handebol, onde as traves são substituídas por baldes e a bola é trocada por um sabonete. Dois baldes serão colocados um em cada extremidade do espaço, cheios de água até a metade. Os participantes estarão divididos em dois grupos. O recreador entregará a eles um sabonete já molhado, que servirá de bola. O sabonete será conduzido e arremessado com as O jogador que tiver a posse do sabonete não poderá deslocar-se, enquanto os outros se deslocarão

livremente. O intuito dos jogadores será embocar o sabonete dentro do balde, podendo para isso fazer passes com seus companheiros. Cada vez que conseguirem pôr o sabonete dentro do balde, farão um ponto para sua equipe. O jogo recomeçará, com o mesmo sabonete, sempre molhado. A atividade terminará por tempo ou pontos, desde que estabelecido previamente. Vencerá a equipe que fizer o maior número de pontos.

146) JOGO DA TOALHA

Os participantes se assentam em forma circular, e o animador, que se encontra no cento do círculo, convoca quatro voluntários para segurarem as quatro pontas de uma toalha. Todas as vezes que o animador der uma ordem, os quatros jogadores que seguram as pontas da toalha devem executá-lo ao contrário. Assim, quando disser: "levantem a toalha", devem abaixá-la. Pode ainda dizer "para a direita", "Para frente", etc. O jogador que por engano não executar a ordem contrária será substituído, vencendo o que ficar mais tempo participando, executando ordens contrárias.

147) CORRIDA DO BAMBOLÊ

Para iniciar o jogo, o dirigente da brincadeira dará um sinal e o primeiro desbravador de cada fila deverá colocar o bambolê pela cabeça e tirando-o pelos pés e imediatamente entregá-lo ao seguinte participante que também fará o mesmo. O último desbravador da fila depois de ter atravessado o bambolê, deve correr até o limite designado para deixar o aro, voltando imediatamente para o seu lugar. Vence quem o fizer em menos tempo.

148) CADEIRA EXPLOSIVA

Num extremo do terreno marca-se o pique. De costas para ele e do lado oposto do campo, dispõe-se as crianças em semicírculo,em torno a um jogador isolado. Ao sinal de início, o jogador central põe-se a contar uma história. Inesperadamente, ele anuncia: *"- Nisto, a caldeira explodiu"*, correm todos para o pique perseguidos pelo contador de histórias. O primeiro a ser apanhado troca de lugar com ele, cabendo-lhe reiniciar a brincadeira, desde que não se tenha deixado pegar de propósito. Quem, na ânsia de fugir, desrespeitar os limites laterais do campo é considerado apanhado.

149) PONTARIA

Um grupo de cinco pessoas forma um círculo e cada um tem a ponta de uma corda fina amarrada na cintura e a outra ponta amarrada em um lápis (ou caneta). No centro do círculo coloca-se, no chão, uma garrafa de boca grossa o suficiente para passar um lápis. Os participantes estarão com as mãos colocadas para trás e não poderão falar nenhuma palavra. Apenas com os movimentos do corpo poderão tentar colocar a caneta na garrafa. Ganha o grupo que conseguir em menor tempo.

150) BASTÃO

Forma-se um círculo, onde cada integrante tem em mãos um bastão de madeira ou um cabo de vassoura, logo um fica responsável por dar o sinal de troca. O objetivo é trocar de bastão com o próximo o máximo de vezes possível, sem deixar cair no chão, em sentindo anti-horário. Visto que quando é trocado de lugar, o bastão que deixará de ser seu terá que ficar reto, pois se o deixa inclinado para a direita irá facilitar para o adversário, ou para o lado esquerdo dificultará para o mesmo. E assim vão sendo eliminados os integrantes do jogo, dado por sua rapidez e agilidade.

151) PONTOS CARDEAIS

Divida os participantes em dois grupos e disponha-os em fila. Cerca de uns 5 metros a frente de cada fila risque no chão um círculo com uns 60 cm de diâmetro, e marque o norte em cada um. Ao lado do círculo coloque uma pilha de 16 cartões escritos com os nomes de todos os pontos cardeais, virados para baixo. Ao sinal, o primeiro de cada fila corre, pega um dos cartões, lê e coloca-o na posição certa em relação ao Norte, no círculo. Depois volta correndo, toca o segundo da fila, o qual repete o mesmo trajeto, continuando até que todos os cartões estejam no círculo. Se ganha um ponto para cada cartão colocado na posição certa e mais outro ponto por terminar primeiro. O time

com mais pontos vence.

152) CORRIDA DO NÓ

Os participantes serão divididos em equipes sentados nas cadeiras coluna. O 1º participante de cada equipe com um lenço grande amarrado entre o cotovelo e o ombro (braço esquerdo). Ao sinal dado o jogador desamarrara o lenço com a mão direita vira para trás e amarra no braço esquerdo do seguinte. Assim segue até que o último desamarre o lenço e venha até a frente e amarre-o no braço do 1º. Será vencedora a equipe que o 1º jogador levantar o braço esquerdo com o lenço amarrado.

153) DE NARIZ EM NARIZ

Os participantes ficarão em círculo, sentados ou em pé. O coordenador coloca a tampa da caixa de fósforos no nariz de um participante, este, sem tirar as mãos das costas, deve colocá-la no nariz do seu vizinho, e assim, por diante. Quem deixa cair a tampa, deverá apanhá-la com o nariz e sem o auxílio das mãos. Se não o fizer, dá lugar a outro colega. Quando todos os participantes tiverem testado.

154) FUTEBOL SENTADO

Os jogadores serão divididos em dois times, com o mesmo número de integrantes, sentados no chão, a uma distância de dois metros uns dos outros. Marcar um retângulo no chão, indicando os limites da "cancha". A bola será colocada no centro e poderá ser impulsionada com qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços. Ninguém poderá levantar-se. As mãos (ou pelo menos uma delas) devem estar sempre apoiadas no piso. Quando a bola transpuser a linha de fundo do campo de jogo, é marcado um gol. No futebol sentado não existe goleiro. A superfície do retângulo será variada, de acordo com a quantidade de jogadores e tendo em conta que estes se coloquem a uma distância tal que não se toquem entre si. Ganha o time que fizer mais gols.

155) QUEDA DE BASTÃO

Todos os jogadores participarão, exceto um. Formar um círculo de 6 metros de diâmetro. O jogador que não entrou na composição do círculo, deverá ficar no centro, segurando o bastão, que terá um de seus extremos apoiados no solo. O jogo começa quando o jogador do centro diz o nome de um dos componentes do círculo e, ao mesmo tempo, solta o bastão. O jogador citado deve correr ao centro e pegar o bastão antes que ele caia no chão. Se conseguir, será o "bastoneiro", caso fracasse, voltará ao seu lugar. O jogador do centro não poderá chamar o perdedor novamente, antes que todos os demais tenham jogado. Ganhará a partida o jogador quem conseguir ficar mais tempo no meio do círculo.

156) CORRE COMADRE

Os participantes devem ficar em uma fileira atrás de uma linha de saída. O coordenador ficará entre eles, segurando uma bola. O coordenador joga a bola rolando até uma outra linha, a de chegada, dizendo "corre comadre". Todos os participantes devem correr tentando atingir a linha de chegada antes da bola. Ganhará a partida os jogadores que conseguirem cortar a linha de chegada antes da bola.

157) BATA PALMAS

Dividir os alunos em grupos de 8 colegas. Formar um semicírculo, um aluno afastado dos demais para lançar a bola. O aluno afastado dos demais lançará a bola para um dos colegas, mas ele só poderá agarrá-la, após bater palmas. O aluno que está com a bola pode ameaçar e não lançá-la. Os alunos deverão ficar atentos e bater palmas, depois de a bola ser lançada em sua direção. Serão contados os pontos negativos no final do jogo.

158) DAR O BOTE

Traçam-se duas linhas paralelas distantes vinte metros mais ou menos, uma da outra. No centro da quadra coloca-se um lenço no chão. Os jogadores, divididos em dois grupos igualmente numerados formam duas fileiras voltadas para o centro, atrás das paralelas. Os possuidores do mesmo número se defrontam em diagonal. Dado o sinal de início, saem correndo os números *"um"* em direção ao lenço com o fim de apanhá-lo e voltar a sua fileira. Aquele que o conseguir, deverá ser perseguido pelo outro que se esforçará por tocá-lo antes de chegar ao seu lugar. Se tal acontecer, será eliminado o perseguido e caso contrário, o perseguidor. Os demais pegadores repetirão a ação dos dois primeiros pela ordem numérica ou salteadamente, obedecendo ao chamado do professor. Terminará o jogo com a exclusão total de um dos grupos.

159) CORRIDA DO PRENDEDOR

Os alunos estarão em equipes, em coluna por um, sentados nas cadeiras. Cada primeiro aluno de cada coluna, com cinco prendedores de roupa sobre a classe. Ao sinal de início, o aluno pega um por um dos prendedores e coloca nos dedos da mão esquerda, vira para trás e retira um por um colocando em cima da classe, até que o último coloque os prendedores nos dedos, venha até a frente, retire um por um, colocando-os sobre a classe do primeiro aluno. Será vencedora a equipe que mais rápido e organizada terminar o jogo.

160) DEFENDENDO A CADEIRA

Ficarão os jogadores em círculo, exceto um, que estará ao lado da cadeira posta ao centro. Dado o sinal, um jogador qualquer do círculo chutará a bola, visando batê-la de encontro à cadeira. O que a defender , não o permitirá, devolvendo a bola, incontinente, sem , entretanto, ter o direito de tocar na cadeira. Aquele que conseguir o objetivo do jogo permutará com o do centro.

161) O DONO DA ARENA

Traça-se no chão uma circunferência de 1 a 1,5 metros de diâmetro. No centro do círculo ficam dois jogadores , de braços cruzados sobre o peito, apoiando-se somente em um dos pés, pois que, flexionando o joelho, o outro permanecerá levantado. Dado o sinal , eles começam a pular, empurrando um ao outro com os ombros, a fim de forçar o adversário a sair do círculo ou pisar na linha. Será daquele que realizar primeiro o objetivo do jogo.

162) PERCEPÇÃO

Alunos distribuídos livremente pela sala. Um voluntário retira-se. A turma esconde um colega. Quando o aluno que se retirou retorna, deve identificar quem está faltando, dizendo seu nome antes do tempo estipulado se esgotar. A turma pode dar pistas ou aceitar que o colega descreva aquele que falta, em lugar de dizer seu nome. O professor salienta a necessidade de chamarem-se pelo nome e a importância do conhecimento completo do grupo. A turma pode estipular o número de chances que terá o detetive, bem como a penalidade para o caso de não acertar.

163) TRINCHEIRA

Os jogadores ficarão dispostos em círculo , com os pés regularmente afastados, unindo o direito e o esquerdo, respectivamente aos dos vizinhos à direita e à esquerda. Permanecerão com o corpo um pouco curvado para frente, mantendo as mãos sobre os joelhos. Ao centro colocar-se-á um jogador. Dado o sinal, a criança do centro procurará fazer passar a bola entre as pernas das outras. Estas evitarão, empurrando-a com as mãos, tomando, em seguida,a primitiva posição. Aquela que deixar a bola passar substituirá a do centro, que virá para o círculo, ou, conforme prévia combinação, será eliminada. Deste modo o círculo irá diminuindo até desaparecer.

164) NOVELO DE LÃ

Alunos em círculo. Novelo de lã na mão de um colega. O colega que tem o novelo de lã enrola o fio em seu dedo enquanto se apresenta à turma. Quando terminar, passa o novelo para o colega à sua direita, sem cortar a linha, ficando, assim, preso a ele. O colega que recebeu o novelo faz o mesmo e assim por diante, até que o novelo chegue ao primeiro aluno a apresentar-se. A turma estará "amarrada", e o professor poderá fazer considerações sobre o fato de comporem um grupo, um todo em que as ações de seus membros refletem-se, inevitavelmente, sobre todos. Como desamarrar-se? O novelo fará o sentido contrário, mas à medida que cada um solta o fio de seu dedo, deverá recordar não a sua própria apresentação, mas a do colega que o antecedeu. Os alunos perceberão quão preocupados estavam com o que eles mesmos pretendiam falar, e quão pouco escutaram o colega. Deverão, no entanto, fazer um esforço no sentido de recompor a fala do colega e, se preciso, os demais poderão ajudar. Esta é uma forma de professor e alunos fixarem nomes e características de um grupo, ao mesmo tempo em que chama a atenção sobre as vicissitudes de pertencer a um grupo.

165) SAPO FUJÃO
Participantes dispersos pelo pátio. Um é escolhido um para ser o sapo fugitivo. Os demais ficam agachados e somente aquele que é o sapo poderá pular. Ao comando do coordenador, todos os participantes devem tentar pegar o sapo. O participante que pegar o sapo, ficará no lugar do sapo.

166) MÚMIA
Um dos participantes será escolhido para ser a múmia, este deve deitar-se no chão. Cada participante receberá uma folha de jornal para tampar a múmia, sem deixar que nada fique aparecendo. Ao sinal do coordenador, os participantes devem desvendar a múmia, rasgando, mexendo e olhando o que tem debaixo dos jornais. A múmia estará imóvel, esperando uma oportunidade para pegar alguém, o participante que for pego pela múmia irá tornar-se-á múmia.

167) CORRIDA DA LADEIRA
Correm um representante de cada equipe nessa corrida de ida e volta que deverá ser feita em uma ladeira. Na ida, os corredores irão subir a ladeira, correndo normalmente. Na volta, eles deverão descer a ladeira rolando pelo chão. Quem chegar primeiro, ganha.

168) QUEM COLHE MAIS EM 3
Nessa competição, participam dois representantes de cada equipe. Um subirá em uma árvore frutífera e o outro ficará logo em baixo, com um cesto ou balde na mão. O objetivo dos que estão na árvore é arrancar o maior número possível de frutos em 3 minutos. Quem o fizer, vence a prova.

169) DERRETA O GELO
Algumas horas antes do jogo, o mestre deverá encher algumas forminhas de gelo e, antes de levá-las ao freezer, colocar uma pequena peça plástica dentro de cada quadradinho. No momento da competição, cada equipe receberá um cubo de gelo dentro de um copo plástico. Ninguém poderá tocar o gelo com as mãos ou outro objeto e nem retirá-lo do copo. A pessoa poderá apenas esquentar o copo com as mãos ou com qualquer outra parte do corpo. A primeira equipe que conseguir derretê-lo e entregar a pecinha, ganha um prêmio.

170) CORRIDA DE FUNIS
Introduzir numa corda, dois funis, com a parte mais fina voltada para um laço feito no centro. Os jogadores terão que, apenas soprando, levar os funis até o laço. Quem conseguir primeiro, vence.

171) PULA-PULA
Primeiro, faça dois riscos no chão conforme o desenho ao lado. Um deles será a linha de partida e o outro a linha de chegada. Depois, todas as crianças devem ir para trás da linha de partida e formar

duas fileiras com o mesmo número de participantes. Cada criança deve segurar firme na cintura de quem estiver a sua frente. Peçam para alguém ser o juiz. Ele dará o sinal - que pode ser um apito ou um grito - para começar a brincadeira. As crianças que estão em fila devem dar grandes pulos para frente. A fileira não pode se romper e o pulo não pode acontecer antes do sinal. Caso isso aconteça, a fileira deve voltar à linha de partida e recomeçar seu percurso. Vence a equipe que alcançar a linha de chegada primeiro.

172) MELÃO
As crianças dispõem-se em roda, tendo ao centro um jogador de pose da bola, ou seja, do melão. Todos marcam os seus lugares, riscando um pequeno círculo no chão. Ao sinal de início a criança do centro corre pela roda, atirando a bola para o círculo e pegando-a de volta fingindo arremessá-la a outro, sempre a fazer toda sorte de proezas com ela, até que de repente dá um pulo bem alto e jogará por sobre os pés para alguém que lhe está atrás. Este jogador deve pegá-la antes que ela bata no chão mas sem sair do lugar. Se o consegue troca de posição com a do centro, no caso contrário continua no meio a mesma criança que repete todo processo procurando pegar outro jogador distraído. A vitória é dos que ficam mais tempo no centro

173) MONTARIA
Corrida de duplas, de ida e volta. Um jogador fica de quatro enquanto seu companheiro monta em suas costas. Na ida, vai de frente, na volta, volta de costas, ou seja, não pode virar. Se cair, levanta e continua. Ganha quem chegar primeiro.

174) ESCOLHA SEU RIVAL
Haverão duas equipes. Os jogadores estarão lado a lado, todos preparados para correr. As equipes estarão separadas uma da outra. Em cada rodada, um jogador de cada equipe irá participar. É uma corrida comum (50 metros rasos), mas o corredor pode escolher o seu rival. Ex.: É a vez da equipe A escolher. O corredor da equipe A é o Bruno. Bruno deverá gritar o nome de alguém da outra equipe (ex.: Caio). Imediatamente após a escolha, Bruno e Caio deverão correr até a linha de chegada. Quem chegar primeiro, elimina o outro. Agora, é a vez da equipe B escolher... E por aí vai. Vence a equipe que fizer a outra zerar o número de corredores.

175) CORRIDA DAS LATAS
Separe 2 latas de leite em pó vazias, 2 pedaços grandes de barbante, prego e martelo. Primeiro, faça dois furos, em cada lata. Eles devem ser feito perto de uma das extremidades, em posições opostas da lata. Depois, passe o barbante bem comprido pelos furos e dê um nó para prender na lata, como se fosse uma alça. Coloque as latas no chão, com a parte dos furos para cima e suba nelas. Segurando os barbantes, um representante de cada equipe deverá correr. Quem cruzar a linha de chegada primeiro, vence a prova.

176) NÓ MALUCO
Faz-se a roda e todos estendem os braços para frente e ao sinal do monitor, a roda se fecha e cada pessoa deve segurar duas outras mãos (seja de quem for). Cada mão segura (uma) outra, ou seja, uma mão não pode estar segurando outras duas por exemplo. O Objetivo é desatar o nó que se forma, sem soltar em momento algum as mãos.

177) BASQUETINHO
Demarcar um quadrado de cerca de 7x7 metros onde as cestas serão distribuídas. As cestas corresponderão a pontos de acordo com o grau de dificuldade de acerto (por exemplo cestas mais difíceis de acertar valem 200 pontos, 50 para as intermediárias e 10 pontos para as fáceis). Na parte interna das linhas não é permitido entrar para fazer cestas nem para recolher as bolas. Participantes dividem-se em arremessadores, de um lado, e recolhedores de bolas, do outro. Iniciado o jogo, os

arremessadores lançam as bolas em direção às cestas, enquanto os recolhedores apanham as bolas que não entraram nas cestas e as devolvem aos arremessadores. Recolhedores não podem fazer cesta. Ao final do tempo de jogo são contados os pontos marcados pelo grupo. O tempo de jogo é de 1 minuto, podendo ser jogado em 2 tempos, ou quantos mais interessar ao focalizador e aos jogadores. No intervalo dos tempos pode haver troca de funções entre arremessadores e recolhedores. Ganha a equipe que tiver mais pontos.

178) NA PAREDE

O jogo é em quartetos. Cada quarteto forma um time. Os jogadores devem estar numerados em 1, 2, 3 e 4 e devem rebater a bola com a mão de modo que ela bata na parede (dentro do retângulo marcado, que é a área de jogo), pingue uma vez no chão e volte para que o próximo jogador rebata. Os jogadores, pela ordem do seu número, revezam-se rebatendo a bola. O número 1 começa e depois o 2, o 3, o 4 e continua com o 1 repetindo a sequência. O time começa com 21 pontos. A cada erro – se a bola rolar, não bater na parede, não bater na área de jogo, pingar duas ou mais vezes no chão antes de ser rebatida – perde-se um ponto. Também se perde um ponto se a bola for rebatida fora da ordem. A rodada dura o tempo que for preestabelecido, ao final do qual se verifica a pontuação de cada time.

179) BATALHA NAVAL

Divida o local do jogo em duas partes de forma que um lado não possa enxergar o outro (amarre uma corda e coloque um lençol por cima). A seguir, as pessoas de cada time escolhem um local para si e não podem se mover daí. Quando o jogo começa, cada time ganha uma bola e devem tentar atingir o outro time com essas bombas. Se alguém for atingido pela bomba, está fora e senta ao lado da quadra até o jogo acabar. Não vale se mexer para desviar da bola. Vence quem ficar por último.

180) DUELO DE TITÃS

Os alunos devem ficar em 2 filas sendo uma de frente para outra. Espaços entre um aluno e outro de 1 a 2 metros. Cada aluno deverá ter um número de modo que os números iguais fiquem em lados opostos e em diagonal. Os alunos ficam dispostos dentro dos arcos (que poderá também ser demarcado com círculos riscados no chão), cada aluno tem um número antecipadamente atribuído a ele. Quando o Professor(a) disser um número os alunos cujo numerário corresponde deverão correr em direção as bolas de borracha e deverão proferir arremessos na bola de basquete vazia com o intuito de deslocá-la para fora do quadrado e na direção do seu adversário. Feito isso será computado um ponto para a equipe que conseguiu movimentar a bola para o lado do seu desafiante.

181) PINGUE PULMÃO

Em uma mesa de pingue-pongue, retire a rede e coloque uma bolinha no meio. Em cada rodada, jogam um representante de cada equipe, um de cada lado da mesa. Com as mãos nas costas, eles devem soprar a bolinha para fazê-la cair do lado do time adversário. Quando isso acontecer, a dupla é substituída. Se a bola rolar pela lateral da mesa, recoloque-a no centro. Ganha a equipe que fizer a bola cair do lado da adversária mais vezes.

182) CORRIDA DE LAGARTOS

Correm um representante de cada equipe Uma das pessoas de cada grupo é escolhida como o lagarto, e os demais do grupo embrulham-no em filme plástico (desde o pescoço até os pés, envolvendo também os braços e as pernas). No JÁ, os lagartos, já deitados de barriga no chão, devem rastejar até o a linha de chegada. Quem o fizer primeiro, vence a prova.

183) BÚSSOLA

Em um local espaçoso dispor o grupo em plena forma de círculo no centro do ambiente. Pedir para

que todos observem o local em todos os detalhes sem sair do círculo. Em seguida pedir para que se dispersem e façam o reconhecimento visual e táctil do local, onde já estarão disponibilizados os 4 pontos cardeais (Norte, Sul, Leste, Oeste) feitos com letras recortadas nos materiais descritos acima (espuma, TNT, emborrachado...) no chão estarão colocadas fitas adesivas indicando a direção de cada ponto. Após o reconhecimento, o grupo será vendado e será pedido para que eles circulem pelo ambiente sem se preocupar em encontrar os pontos durante 1 a 2 minutos. Passado esse tempo, reúne-se o grupo no centro novamente, com a ajuda dos focalizadores, tomando-se cuidado para mudá-lo da posição em quase encontravam. Inicia-se atividade, pedindo que o grupo se subdivida e encontre os pontos cardeais, á cada ponto encontrado o grupo deverá gritar o nome do ponto em que está.

184) JOGO DOS OVOS

Divide-se as crianças em dois time. Delimita-se o campo e traça-se uma linha ao meio. Cada equipe ocupará um dos lados. No centro de cada campo desenha-se um círculo de cerca de 1 m de diâmetro e dentro coloca-se quatro ovos para cada time (4 ovos é uma boa medida para 10 a 12 jogadores, existindo mais eles deverão se proporcionalmente aumentados). As crianças deverão ir até o campo do adversário e lá pegar os ovos para colocá-los no círculo do seu campo. Os ovos deverão ser transportados um de cada vez. Quando um dos jogadores que estiver transportando um ovo for tocado por um adversário ele deverá ficar parado no local até que seja "libertado" pelo toque de um companheiro de seu time. Quando um jogador estiver dentro do círculo seja de que campo for ele não poderá ser tocado. Vence quem conseguir transportar os seus ovos primeiro.

185) SEGUINDO O CHEFE

Dividir a turma em grupos de cinco pessoas, colocando-as sentados no chão. Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e canetas coloridas. Cada participante fará uma ação de cada vez, passando em seguida o desenho para o outro participante e assim por diante passando por todos um traço de cada vez até que o desenho esteja concluído ou tempo encerrado. Exemplo: o primeiro participante faz um traço, para e a próxima ação é de outro participante. Os participantes terão também de obedecer as seguintes características individuais: Participante 1 - é cego e só tem o braço direito; Participante 2 - é cego e só tem o braço esquerdo; Participante 3 - é cego e surdo; Participante 4 - é cego e mudo; Participante 5 - não tem os braços; Portanto, para desenvolverem esses papéis, o focalizador pede que os grupos escolham quem será 1,2,3,4 e 5 entregando vendas par os olhos e tiras de pano para amarrar os braços que não deverão utilizar. Quando os grupos estiverem prontos, começar a contar o tempo, deixando que os grupos façam a atividade sem interrupção. Neste momento o facilitador fica em silêncio, apenas observando o trabalho. Caso alguém solicite ajuda ou informações, reforce as instruções já ditas sem dar outras orientações. Caso algum participante faça perguntas do tipos está certo? Pode fazer assim? Deixe o grupo decidir. Não interfira. Estas situações poderão ser retomadas no momento de debate como ilustração para outros comentários.

186) ATRAVESSANDO

Divide-se o grupo em 04 equipes (navios) que formarão uma "Esquadra" e ficarão dispostas em 04 fileiras como um grande quadrado. Cada "tripulante" começará o jogo sentado em uma cadeira. Cada "Navio" deverá chegar ao "Porto Seguro" que corresponde ao lugar que está o navio da sua frente. Porém , para isso deverá chegar com todas as suas cadeiras e com todos os participantes. Nenhum tripulante poderá colocar qualquer parte do corpo no chão nem arrastar as cadeiras. Quando todos os "navios" conseguirem alcançar o "porto seguro" , o desfio será vencido por toda a Esquadra.

187) LIMPANDO O LAGO

Com uma fita adesiva, demarca-se um círculo no chão, cujo diâmetro dependerá do número de participantes, sua faixa etária e suas capacidades e habilidades. Dentro do círculo se colocam diferentes materiais descartáveis: latas, bacias de plástico, potes de iogurte, etc. Os participantes situam-se no exterior do círculo. O focalizador do jogo reparte as bolas disponíveis e explica ao grupo que se encontra em volta do lago que o mesmo foi contaminado pelo detritos que o ser humano jogou em seu interior. A contaminação está colocando em perigo a vida dos peixes, por isso o objetivo do grupo é limpar o lago no menor tempo possível. O problema é que não é possível entrar no lago, por isso a limpeza se fará arremessando as bolas contra os objetivos que flutuam no lago para tratar de levá-los até a margem. O jogo termina quando o grupo terminar de limpar o lago.

188) VÔLEI MALUCO
Dois mestres seguram uma corda atravessada na quadra e os times se colocam um de cada lado da corda. Seu objetivo agora, é não deixar a bola cair no chão. É um voleibol, com as mesmas regras, os dois times juntos devem atingir os 25 pontos. Ao mesmo tempo em que os participantes jogam, os dois devem movimentar-se pela quadra afim de que a quadra se modifique a cada instante, ou seja, os jogadores além de se movimentarem pelo jogo, agora precisam estar atentos ás mudanças físicas que a quadra vai sofrendo á medida que a corda vai sendo mexida.

189) PONTE MINADA
Os participantes serão separados em duas equipes, cada equipe terá um bracelete de papel de cor diferente (exemplo: azul e vermelho): uma equipe terá que defender estrategicamente uma ponte (espaço demarcado por uma corda ao chão) enquanto a outra terá por objetivo destruir a ponte introduzindo uma bomba (garrafa de refrigerante de 600 ml, cheia de água), dentro do espaço demarcado. A possibilidade de vitória se dará através da eliminação de todos os componentes da equipe (arrancando o bracelete de todos os integrantes da equipe adversária), destruindo a ponte com a utilização da bomba ou eliminando a pessoa que carrega consigo a bomba.

190) ARRANCA MEIAS
Todos tiram os sapatos e as meias e vestem as meias nas mãos. O objetivo de jogo é arrancar as meias dos outros e ser o último do jogo com pelo menos uma meias nas mãos.

191) QUEBRA-CABEÇA DE BALÕES
Antes da brincadeira, pegue duas frases / fotos, recorte em peças como um quebra-cabeça e coloque as peças dentro de balões. Deixe separado de forma que os balões contendo as peças de cada desenho não se misturem. Haverão dois times. Amarre um balão com barbante no tornozelo de cada um. Cuide para um grupo ficar com as peças de um dos quebra-cabeças, e outro grupo com as peças de outro. No JÁ, os participantes tentam estourar os balões dos adversários, pisando neles. O grupo que montar primeiro a frase / foto que estava dentro dos balões oponentes, vence.

192) CORRIDA PRO LANCHE
Arranje diversos tipos de comida ruim - das que sejam rápidas para comer. Todos fazem duas filas (tenha dois conjuntos de comida iguais) a mais ou menos 3 metros de um saco plástico onde estão as comidas dentro. Cada pessoa corre para o saco plástico, pega uma das comidas sem olhar, deve comê-la até engolir, e corre de volta para a fila. Então a próxima pessoa vai. Não pode trocar a comida, tem que engolir o que escolheu! O grupo que terminar primeiro vence.

193) CAÇADORES DE GENTE
Coloque 5-6 bolas no centro do pátio. Todos os jogadores ficam fora da linha do campo. No JÁ, o jogo começa. Quem pegar uma bola pode jogá-la em outros, e quem for atingido cai fora do jogo. Tudo acontece ao mesmo tempo, sem interrupções, e é cada um por si. Se alguém segurar no ar uma bola que lhe foi atirada é a pessoa que tocou a bola que cai fora. Porém quem estiver

segurando uma bola não pode caminhar! O único jeito de mover uma bola é ir chutando-a, sem carregá-la. Se alguém caminhar com uma bola, também cai fora.

194) AGACHADOS
Crianças dispostas em 3 colunas. A frente de cada coluna a uma distância aproximadamente 1 metro do primeiro colocado, ficará o capitão de cada equipe. Este segurará a bola A um sinal dado, o capitão atirará a bola ao primeiro de sua coluna que a devolverá e logo em seguida abaixará. O capitão jogará a bola para o segundo da coluna que agirá como o primeiro e assim sucessivamente. A última criança da coluna ao receber a bola gritará - Viva!, marcando ponto para sua equipe.

195) BOLA CENTRAL
Crianças em círculo bem aberto. Bola no centro onde ficará um jogador. A criança do centro atirará a bola a um companheiro do círculo, o qual deverá apanhá-la, colocá-la no centro, e , finalmente, saindo por onde lhe convier, em perseguição à primeira. Enquanto isso, tendo saído pelo vão, deixado no círculo, a criança que estava no centro procurará tocar novamente na bola sem que seja atingido pelo perseguidor. Vencerá dos dois, aquele que alcançar o próprio objetivo. O vencedor ocupará o centro na repetição do jogo

196) PEGA LOGO
Há várias rodadas de 2 minutos. A brincadeira consiste em brincar de pega-pega durante dois minutos. Quem for o pegador quando o tempo acabar, vai sendo eliminado e assim por diante até restar só o vencedor.

197) CORRIDA CONTRA OS PARES
As crianças dispõem-se em rodas, de mãos dadas, todas voltadas para o centro. Um par de jogadores fica por fora. Ao sinal de início, o par deslocado em volta do círculo tocam de repente nas mãos unidas de dois companheiros da roda. Esses saem a correr, sem se largarem as mãos, na direção oposta à do par que os desafiou. Cada dupla tenta, então, dando à volta a roda por seu lado, ocupar os lugares agora vagos no círculo. Quem não consegue, vai para fora. Recomeçará a corrida em torno da roda a fim de provocar outras duas crianças. O par que não conserva as mãos dadas perde o direito desocupar os lugares vazios

198) ANTES DA BOLA
Riscam-se no chão duas paralelas, bem afastadas umas das outras, a fim de limitar o campo. Atrás de uma delas, enfileiram-se os jogadores tendo ao lado o professor de posse da bola. Desenvolvimento: Para iniciar o professor grita: *“Corre, compadre!”* e impulsiona a bola para frente fazendo-a rolar com velocidade, em direção a outra linha. A essa voz os jogadores saem a correr, procurando atingir a linha de chegada antes da bola. A vitória é dos que conseguem tal coisa.

199) CARA E CARETA
Duas equipes, uma cara e a outra careta. Cada uma posicionada em cima das duas linhas de 3 m da quadra, uma de frente para a outra. Quando o mestre gritar "CARA", a equipe CARA deve correr e pegar os integrantes da equipe CARETA, eliminando-os. Quando o monitor gritar "CARETA", a equipe CARETA deve correr atrás da equipe CARA, para pegá-los. Existe um limite ao final de cada lado da quadra onde a equipe que está pegando, não pode ultrapassar, e caso isso aconteça, quem ultrapassou é considerado pego também. Quem for pego, senta do lado correspondente ao da sua equipe, e aguarda torcendo para que seu time vença. Vence a equipe que eliminar todos os integrantes da equipe adversária.

200) CÍRCULO DA SORTE
Traçam-se dois círculos de 2 metros de diâmetro separados um do outro. No interior delas dois

outros círculos concêntricos. Distante 6 metros fica um na linha horizontal. Os jogadores divididos em duas colunas são colocados ao lado dos respectivos círculos. O primeiro jogador ficará com um saquinho de milho. Iniciando com os primeiros entre as colunas e vão ficar na linha horizontal. Daí jogam os saquinhos para seu círculo, aparecendo em seguida para entregar ao segundo e assentar-se. Os seguintes repetem as ações dos primeiros e assim por diante. Damos 3 pontos se o saquinho cair no círculo central. 2 pontos para o segundo círculo e um ponto para o círculo externo e zero nas linhas. Será vencedor o partido que marcar maior número de pontos e ganhará 5 pontos a coluna que terminar o jogo em primeiro lugar.

Fontes

[1] *http://tstsmaisacao.blogspot.com/2009/08/recreacao-infantil.html (acesso em Fev. 2010)*
[2] *http://www.ced.ufsc.br/~zeroseis/import.html (acesso em Fev. 2010)*
[3] *http://www3.mackenzie.br/editora/index.php/remef/article/view/1221/937 (acesso em Fev. 2010)*
[4] *http://www.construirnoticias.com.br/asp/materia.asp?id=343 (acesso em Fev. 2010)*
[5] *http://www.slideshare.net/aclmoraes/coletnea-de-brincadeiras (acesso em Fev. 2010)*
[6, 7, 8]

http://www1.folha.uol.com.br/folha/treinamento/mapadobrincar/
http://bbel.uol.com.br/filhos/post/brincadeiras-de-rua.aspx
http://www.infancia80.com.br/brinquedos/brinquedos.htm
http://www.cdof.com.br/
http://www1.folha.uol.com.br/fol/brasil500/brincadeiras.htm
http://www.prof2000.pt/
http://www.velhobruxo.tns.ufsc.br/BrincaIntro.html
http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/diversao-antigamente-ainda-hoje-encanta-422969.shtml

http://br.answers.yahoo.com/
http://www.qdivertido.com.br/
http://www.divertudo.com.br/bau.htm
http://grupoadventury.br.tripod.com/Materiais/Brincadeiras.htm
http://www.rosanevolpatto.trd.br/brincadeiras.htm
http://wata-eh-legal.blogspot.com/
http://www.psicopedagogiabrasil.com.br/do_fundo_do_bau.htm
http://www.portaldafamilia.org/sclazer/jogos/jogossalao.shtml
http://www.brasilescola.com/dia-das-criancas/resgatando-brincadeiras-antigas.htm
http://www.tiobill.com.br/
http://www.tiochoquito.com.br/atividades.asp
http://professoramagna.blogspot.com/2007/12/blog-post.html
http://www.terra.com.br/criancas/bau.htm
http://jogos-e-brincadeiras.blogspot.com/
http://criancas.hsw.uol.com.br/
http://blog.clickgratis.com.br/
http://www.ebah.com.br/
http://www.tvcultura.com.br/
http://www.jogos.antigos.nom.br/
http://www.brasilfolclore.hpg.ig.com.br/
http://www.jangadabrasil.com.br/
http://www.scribd.com/
http://www.brincabrasil.com.br/
http://www.educacaofisica.com.br/
http://www.kadike.com.br/bau/index.htm
http://www.artesorrindo.com/
http://www.tiochoquito.com.br/atividades/jogosinfantis.zip
http://blogspot.com/
http://bbel.uol.com.br/festas-e-casamento/post/brincadeiras-para-cha-de-bebe.aspx
http://pt.wikipedia.org/ (vários)
http://www.4shared.com/ (vários)
http://www.google.com.br/ (ferramenta usada para encontrar outras páginas não expostas aqui)
(acessos em Fev. 2010, sobretudo)